

アニメ

OVERLORD

オーバーロード

完全設定資料集

III



完全设计资料集



2013年、一大ブームを巻き起こした仮想現実体感型オンラインゲーム「エグドラシル」がサービス終了を迎えるようとしていたとき、ギルドの本拠地「ナザリック地下大墳墓」とこと、主人公は異世界に転移してしまう。かつての仲間を探すため、ギルドオーナー「アインズ・ウール・ゴウ」を名乗り、異世界に名を轟かすことを決意した主人公。余計な争いを避け、慎重に行動していた彼だが、絶対の忠誠を誓う配下とともに、ついに超越者たる力を見せつけるべく進軍を始めるのだった……。

喝采せよ。我が至高なる力に喝采せよ！

■138

■196

■232

美術ホール

【イラスト座談会】
左：久山くがね×伊藤尚往×菅原雪絵
中：田崎聰×今村大樹

スタッフ座談会

美術設定





キャラクター設定

アバター「オーバーロード」では、物語が加速的に動いていくと同時に前で新キャラクターが多く登場した。用ひた魔道具を素用するレギュラーフィギュアのなごりにも、衣装の変化や小道具を加われば、奇想天外が動き出しそれる。

新キャラクターはもちろんのこと、レギュラーフィギュアの初期設定にも注目してほしい。

アインズ・ウール・ゴウン モモン

http://www.gmmon.com

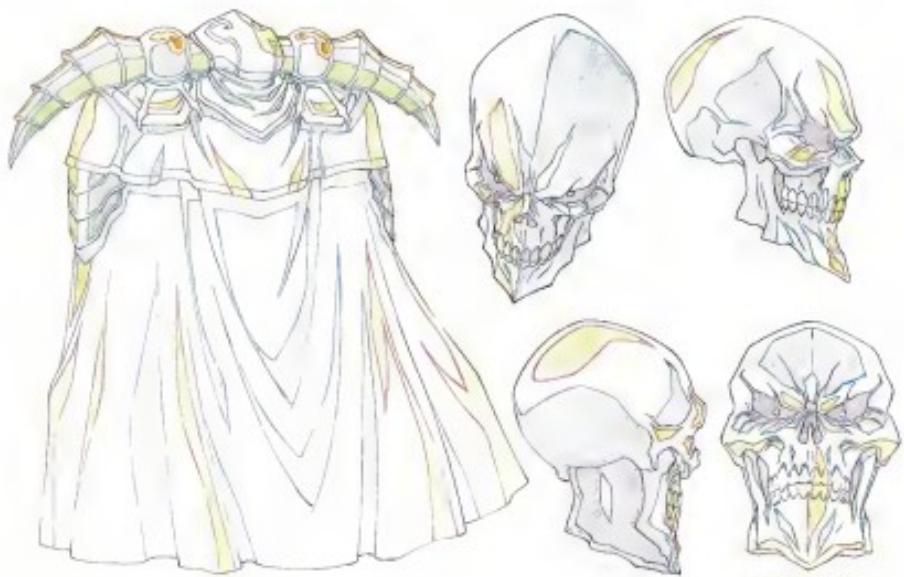
【C】四野道



ギルド「アインズ・ウール・ゴウン」の元。ザーリック地下大坑道の統治者。DMMO-RPG「エグドラシル」では最高の統合レベル100を取得した魔族戦士で、レベル30の戦士ほどの肉体能力を持つ。「エグドラシル」がサービス終了を迎えたそのとき、ギルドの本拠地ごと異世界へと移してしまった。ギルドメンバーに強い重音を持ち、異世界では國家や生物と友好的な関係を持つようとするが、仲間を脅かす者や侮辱する者には容赦しない性格。現実世界では「井本悟」という名のサラリーマンだった。



● 背付



● 頭面・表情部付



robe and gems / skulls

トーマス・マーティン



▲ 図1



▲モモン全身



▲モモンヘルム頭部

▲魔上監獄

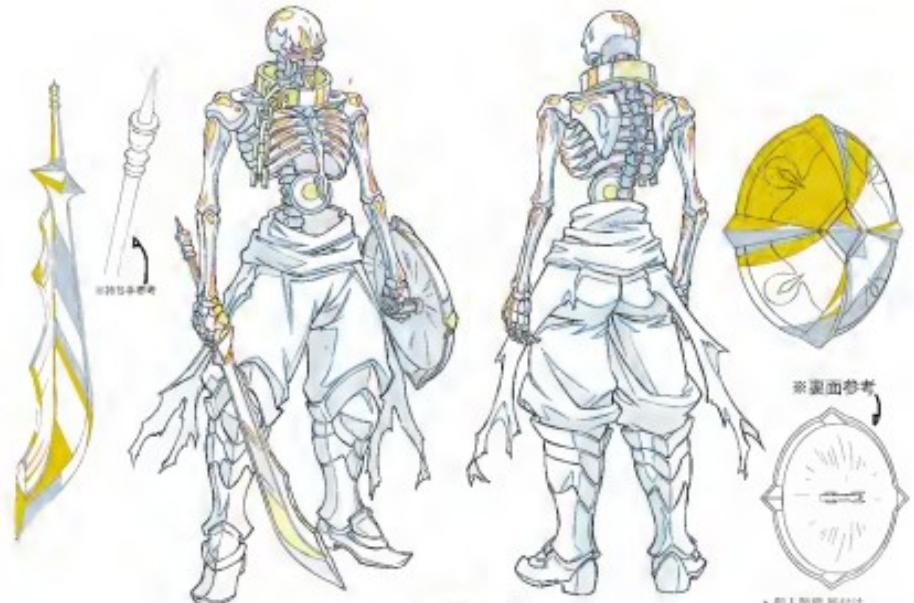


* 全面

* ローブ姿



* オモノ 邪付け



※裏面参考

▲頭上装飾 装付け





「死闘」小説版(一)ほか 「死闘」ナザリック地下大迷宮 「死闘」ナザリック地下大迷宮 ファイナルファンタジーXII 「死闘」タグラ・スクラダイナ

アルベド

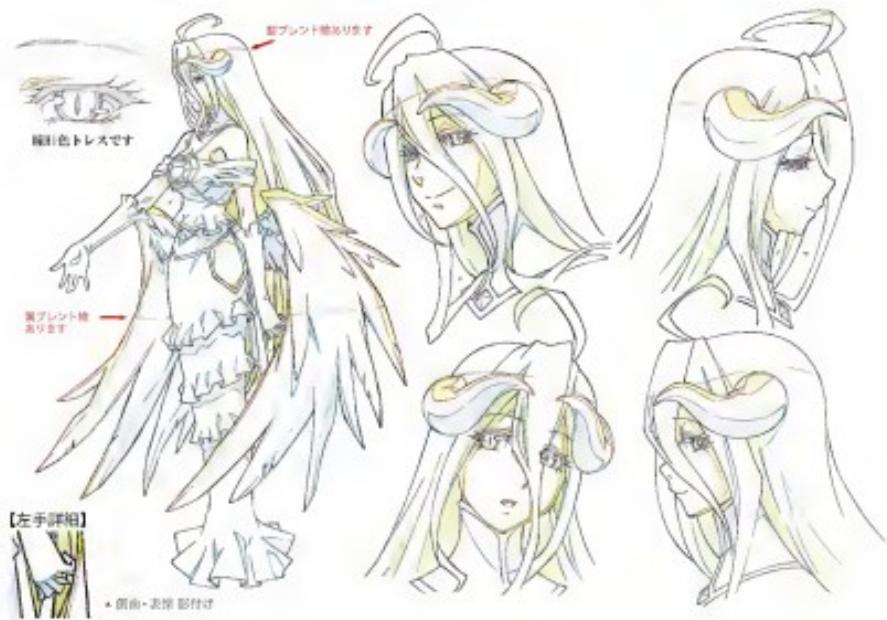
【Buster】

【G】魅惑

ナザリック地下大迷宮の守護者統括であり、全NPCの頂点に立つ存在。純粹の美女と呼ぶにふさわしい美貌の持ち主だが、造物主であるタグラがつけた設定「ちなみにピッヂである」と「ユダラシル」最終日にモモンガ(アインズ)によって「モモンガを愛している」と変更されたため、非常に概念な一面を持つことになる。主に黒々ならぬ忠誠心と愛情を持ち、シャルディアとは正反の軸を争う仲に、最強の姫はプロ級。



▲ 表情



■ 紺色トレスです

■ 黄ブレット地
あります

【左手詳細】

▲ 背面・表情 記付け

シャルティア・ブラッドフォールン



shallow shadow

【名】シルテイア
【性】女性
【年齢】18歳
【学年】大學生
【学園】ナザリック学園
【学部】人間系
【学年】第一年
【学年】魔術系
【学年】魔道系



ナザリック地下大迷宮第1~第3階層の守護者。人間界は可憐な美少女だが、完全魔形態態には恐ろしい姿となる魔血童。一対一の戦闘においては魔術守護者の中では強クラスの戦闘能力を誇るが、魔を召び続けると魔性衝動に駆られる「魔の狂乱」などのペナルティを持つ。ペロロンチーノの趣味により、特殊な趣味嗜好を持つているが、アイズのことは心から愛している。



▲ 表情

* wig 頭髪付



アウラ・ベラ・ファイオーラ

vera bella face

〔色〕 魔術少女風



ナガリック地下大噴氣巣を守護する魔術師。左右で異なる髪の色が特徴的で、明るく元気な性格。マーレの娘にあたりがアウラを作った上じふく基盤の遊び心により、いつも男装をしている。個人の戦闘力は守護者たちの中においてはけっして高いといいか。魔術ではビーストライダーの能力により高レベルの魔獣を何体も使用して活躍。造物主アントが母命であるシャルティアとはケンカしがち。



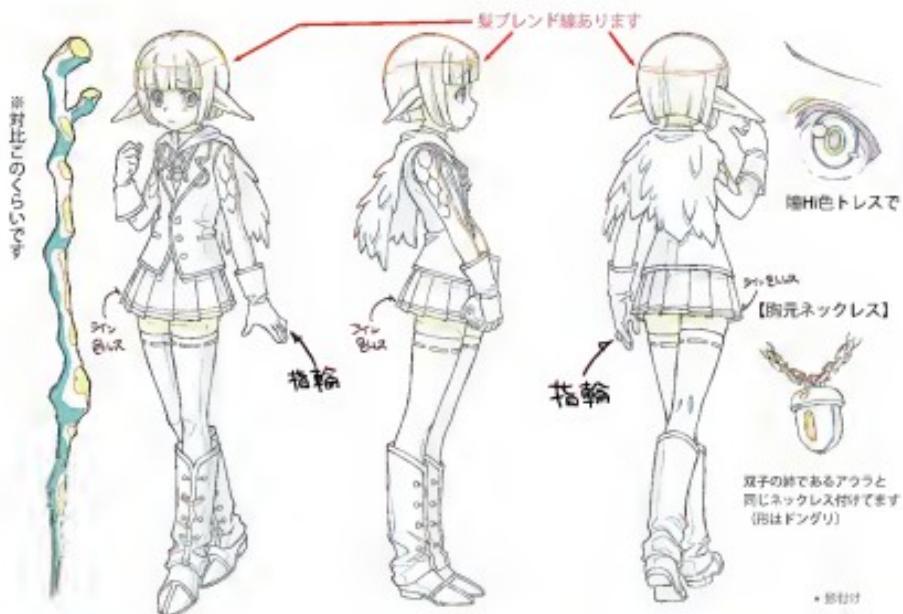
マーレ・ベロ・ファイオーレ

marie bello fare

〔色〕西田タ美



ナザリック地下大城危機の最前線の守護者、双子の姉であるアラウと同じく、左右で異なる種の色が特徴的。ふしょく新進の逃げ心によりアラウとは逆に女装した“男の娘”。気弱でいつもおどおどしており、細に迷うことができない性格だが、優秀な魔法説明者として様々な任務を進行。NPCとしては初めて、アイシスよりリングダ・オブ・アンズ・ケル・ゴランを贈られた。



* 表情

「魔界」魔王の魔術「アーチャー」とは? 「魔界」ナザリック地下大迷宮「魔羅」ナザリック地下大迷宮第ニ階層「魔羅」
「魔界」カルマネル・アレクサン・ガード

デミ・ウルゴス

【6】初回登場



ナザリック地下大迷宮第7階層の守護者。ナザリックの陰謀を排斥せられて、様々な衝突や苦難に済んでいる。頗る丸なる頭顎を持ち、熟練した合戦士として威風らしい冷徹な性格だが、ナザリックの仲間にには優柔な面も見せる。ただしセバスとは大敵の仲。アイズに対して絶対の忠誠を誓つており、彼の始末となるものはたとえ身内であっても容赦しない。時に王の行動を深瀬みし過ぎることもある。



* 摘付け



ケルガバオトという名前ですが、
実際は板面つけたデミウルゴスです。
別紙設定【デミウルゴス】と
併せてご確認お願いします。

* 摘付け

コキュートス

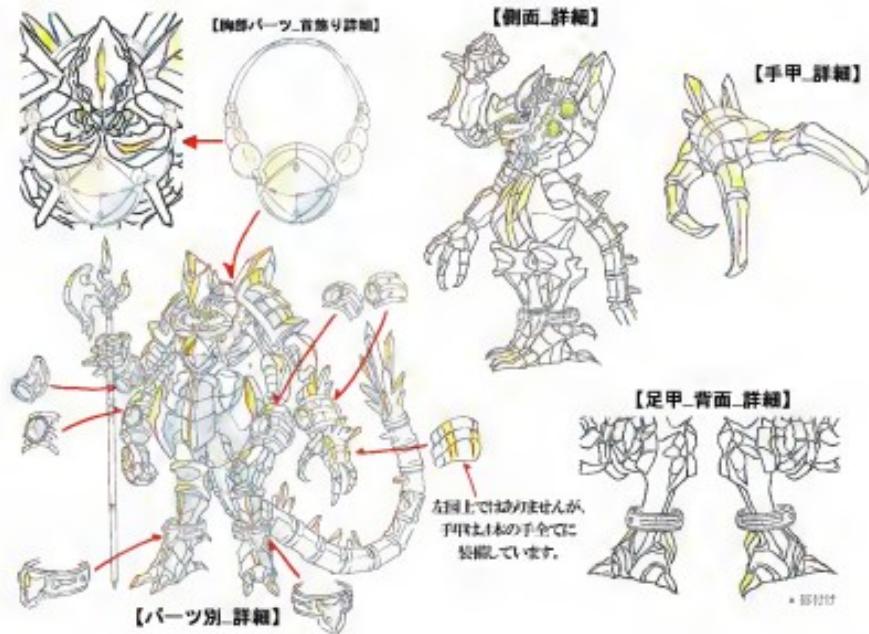
「ザクラ」蟲王「ターネー」ほか

「アザリック地下大陸第5階層を護る巨大的な
外骨格の戦士。鎧のような外骨格に覆われた姿は、二足歩行の昆虫を想起させる。
成人狂脚者が、武人をコンセプトに作ったNPCで、4本の腕で異なる武器を振る。武器・
防具の知識にも明るい。才覚や性格は武人と呼ぶにふさわしいもので、王者への忠誠心は絶対。
どんなに格下の相手であっても、軽々としての気概を持つ者に対しては歎賞を払う。





* 部付け



* 部付け

セバス・チャン

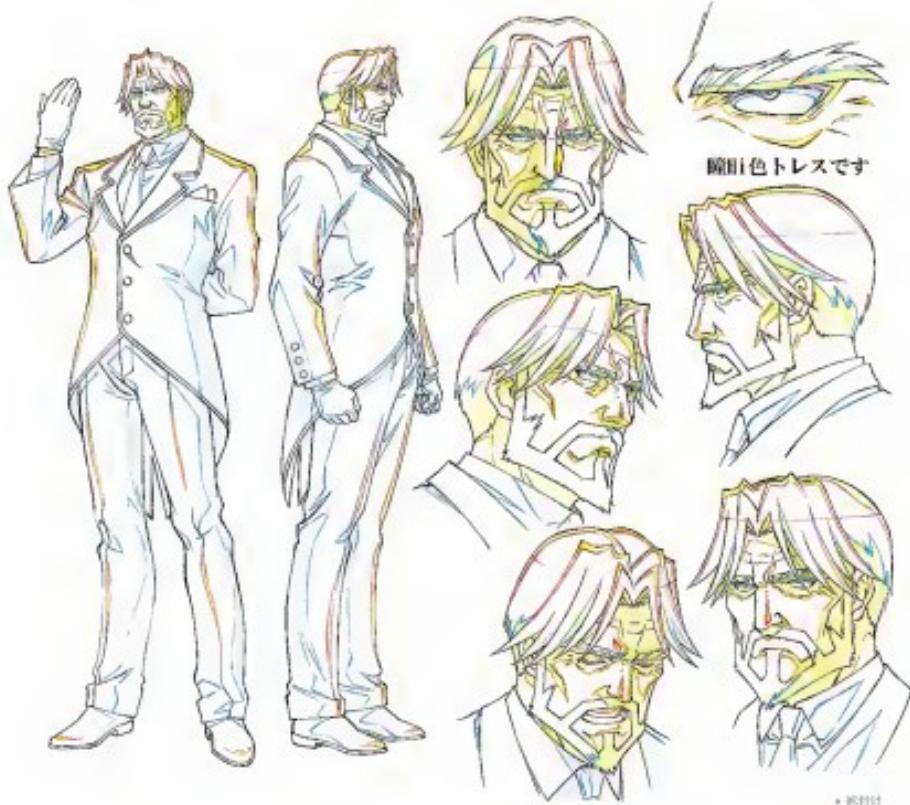
「彼女」不明
「女優」ナザリック地下大迷宮
「盗賊」ナザリック地下大迷宮 独身
「三術士」たゞらみー



「彼女」不明
「女優」ナザリック地下大迷宮
「盗賊」ナザリック地下大迷宮 独身
「三術士」たゞらみー



地底の41人に任えていたNPCのひとり。ナザリック地下大迷宮の執事、黒魔メイド隊「グレアデス」を指揮下に持ち、後職の上では階層守護者と同格。筋骨隆々とした獣のような肉体を持ち、執魔面においても階層守護者に引けを取らない。たっちは・ルーの性格を受け継いでいるため、人柄者であり、弱者救済を最としている。NPCの中では数少ない人間に対して友好的な人物。ナザリックに属さない道に冷然なデスカルゴスとは対照的。

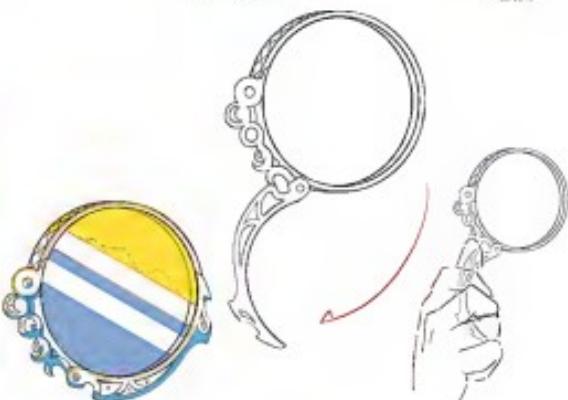


* 摂付け



セバスの顔との対比

このくらいのイメージです



※レンズのフチ部分が光るイメージです

* 摂付け

ユリ・アルフア

「彼女」は第1回戦「アーヴィング」「彼女」ナガラシタ隊ト大貴美



セバスト率いる6人の戦闘メイド隊「ブレアデス」の面リーダー。ノガネが似合う知的な美しさを持ち、スタイルも抜群。個性的な「ブレアデス」のメンバーにとっては主とめ役として、娘のように慕われている。性格は生真面目で、公私別の別をわきまえながらも、しゃお堅いところがある。格闘系の競争を吸収しており、無付のガントレットを装備した肉脚が得意。

ル・ブスレギナ・ベータ

「セイ」大原（ヒロセイ） 「アイン」小西（ヒロシ）

「ミル」ナギラ（ミルナ）



「ブレアゲス」のひとも、アインズより、カルネ村の監視や天才鍾乳洞開拓である主要人物・シフィーレの命運を命じられて選ばれている。人間にも勇気で人懐っこい振る舞いで強し。カルネ村の人たのもとも仲良しているように見える。神官系の職業を掌握しており、回復のみならず、ある程度は拘束戦や攻撃魔法をこなすことができる。人氣のため、監視係の際は四足歩行に変わる。

ナードベラル・ガニマ



「魔女」一巻の表

「魔女」二巻の表

「魔女」三巻の表



「魔女」一巻の表

「魔女」二巻の表

「魔女」三巻の表



「魔女」一巻の表

「魔女」二巻の表

「魔女」三巻の表



「ブレアデス」のひとり。ナザリックのNPCの多くに共通する人間蔑視の思想を持つ。生粧の魔法使いだが姫や劍の装備も可笑。魔法詠唱者としては魔導系を得意している。性格はあまり威張張いほうではなく、強気で毒舌。人間を下等生物と認識しているが、人間に興味がないだけで、畢竟して言をかえることはない。面の皮は異常だが、普段はミスティアスな真壁美人。

シーゼットニイチーハチ・デルタ



CLAYTON
〔七〕 機械少女



「ブレイズ」のひとり。愛称はシズ。基本的に表面を磨かすことはなし、その頭の瘤が感情を表すことはないが、可愛いものや小さくてモフモフしたものが好き。造物主のガーネットがギミック考案者だったことから、ナザリックのすべてのギミックと解説方法を熱狂している。

ソリューション・イップ・シンロン

「ソル」不思議の都市「ソル」
「ソル」ナザリタラ魔界大魔導士
「ソル」ナザリタラ魔界大魔導士魔闘士
「ソル」ロード



「ソレアス」のひとり。己の感情を隠して前往がでることから、今現役としてセバスとともに人間の町で暮らし、憎悪収集に勤めた。感情を表に出さない一方で、人間種を下等生物として強く蔑視しており、彼らを絶対としていたたき殺すことを楽しむ一面もある。美しい女性に擬態しているが、その本性は汚い色をした捕食獣スライム。

エントマ・ヴァンリッサ・ゼータ



「ブレアアス」のひとり。シニヨンが似合う可憐な美少女で、口調は甘ったるくて幼い。直感的な戦闘能力は低いが、滑舌師であり、蝶々名前を呼び鳴して使役する蟲使いでもあるため、戦闘では相応い活躍を見せる。人間にに対して特に恩感情はない。ただの食料として扱えている接觸。可愛らしい容姿は、すべて蟲による擬態。

「魔術」魔羅ハムラクス」「魔術」ナセイハムラクス」「魔術」ナセイハムラクス」「魔術」魔公爵

「モード」真堂重



ハムスター

Hamster

(ニ) 脱帽



数百隻を生きる「森の魔王」。且た口は巨大で可愛らしいジャンガリアンハムスターだが、魔法も使えることができ、内陣裏では真ランクの冒険者では敵わない強烈な一撃を放つ。トプの大森林の魔術を頑張りにしていたときに、冒険者として名前を高めようとしていたアインズと出会い、「ハムスター」と命名され忠誠を誓うようになる。口元も独特で、語尾に「ござる」がつく。

ストーン・ヤ・S(ショートケーキ)・ワシコ



Polymer shortcake maid

(七) 脱帽



ナギラック地下大増産のメイド長として、一般メイドの看護や教育に携わっている。妻は直立歩行した上で、腰尾に「～わん」を付けたり、肩けるのを忘れたりする。愛称はベス。強力な筋膜魔法と復活魔法の使い手である高位の神官であり、ナギラックには冷徹し慈悲深い性格。セバス不在時には、第九～第十階層の薬剤管理も行う。

副料理長



ナザリック地下大墓場の副料理長。普段は食堂で仕事をしているが、時折、第9階層バーのマスターとして腕を振るう。様々なドリンクを作ることができる。とあるモノに見た目が似てることから、「ピッキー」という愛称で呼ばれている。

エクレア・エクレール・エイクレア



第9階層の客室刷毛を管轄するセバス紀下の執事助手。その名はイタリーベンギンきながらで、召出し帽を被った証の使用人を使え、行動をフォローザセでいる。造物主の前ころもつもにより、なぜかナザリックの支配者扱っているという設定が少々されている。性格は気取り屋だが残念な言動が目立つ。掃除にはうまい。

ブルチネツラ



「至高の存在」によって創造された、ナザリック地下大墓場の進化郎。純白の実装にカラスの嘴を模した仮面を付けている。自ら共に認める強厚かつ悲壯な性格で、ナザリックの多くの者に辛酸をもたらすために行動している。しかし、その本性は誰かを不幸にすることで成立するという至んだ形で表される。

ヴィクトイム



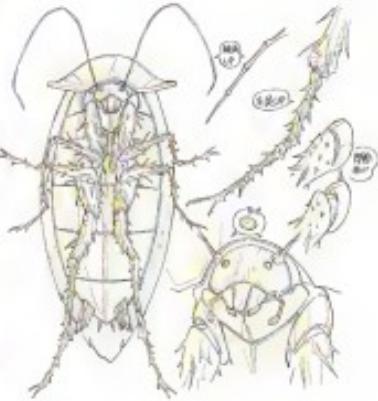
ナザリック第8階層「荒野」の守護者。全員 1m ほどでピンクの豚子のような姿をしており、天使の輪を頭に乗せ、佑れたような質を持っている。戦闘力そのものは乏しいが、自分が先ぬこして強力な止め系のスキルを発動し、敵の動きを阻害することができる。第8階層には、ヴィクトイムのスキル発動に開拓した「あれら」と呼ばれる丘陵の存在があるようだが正確不明。

恐怖公



「黒龍」
「黒龍」はこの階級で「五大魔王」のひとりで、魔界の守護者。魔界の魔物たちを統治する魔君。

「黒龍」
「黒龍」はこの階級で「五大魔王」のひとりで、魔界の守護者。魔界の魔物たちを統治する魔君。



ナザリック地下大城第2階層にある、「黒龍（ブラック・カブゼル）」の領域守護者。「五大魔王」のひとりで「魔界魔王」と呼ばれる。神話的で貴族格とした様で立ちには威厳があるが、見た目は体高30cmほどの完全なゴキブリ。時々エントマが彼の眷属であるゴキブリをつまみ食いしている。

ニユーロニスト・ペインキル



「ヌード・マニア」
「ヌード・マニア」はこの階級で「五大魔王」のひとりで、魔界の魔物たちを統治する魔君。

「ヌード・マニア」
「ヌード・マニア」はこの階級で「五大魔王」のひとりで、魔界の魔物たちを統治する魔君。



ナザリック地下大城第5階層「真実の隠居」の魔術情報収集官。別名は撲滅官。「五大魔王」のひとりで「後職魔王」と呼ばれている。頭部上半分は白い体で、頭部は6本の触手を持つタコ。その他の部位には薄手なホイルアートが施されている。性癖不思議だが、自称「おねえさん」。アイズに異常にしての好意を寄せており、シャルティアやアルベドバイブル親している。

ツアレニーニャ・ベイロン

Dressup ver.

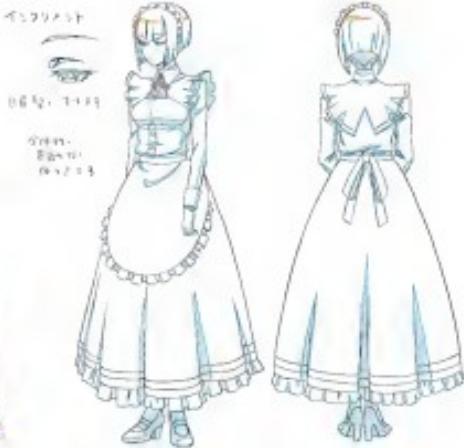
(1) 茶村作



モゼン「aignz」を仲間として送った、リ・エスティーグ王団の冒険者であるニニケの姉、王国貴族の妻としてもてあそばれた後、傭前に売られた。その船艤からも殴り出されたところをセバスに救出され、その後はaignzの計らいによりナザリックに迎えられた。命を救ってくれたセバスに深い恩義と好意を感じている。

インクリメント

Halloween



ナザリック地下大迷宮に41人いるとされている一般メイドのひとりで、人道人間（ムンクルス）、部下階層第一階の幹部と活動を主に担当する。読書家で、グループを作る一般メイドたちの輪には入らず、本を読みながら静かに食事をする癖がある。

「魔術」人偶人間(ホムンクルス) 「魔術」ナギリック地下大陸系 「魔術」ナギリック地下大陸系(絵)ダイア

リュミエール



リュミエール

「魔術」人偶人間(ホムンクルス) 「魔術」ナギリック地下大陸系 「魔術」ナギリック地下大陸系(絵)ダイア

シクスス



シクスス

「魔術」人偶人間(ホムンクルス)



シクスス

「魔術」人偶人間(ホムンクルス)

「魔術」ナギリック地下大陸系

「魔術」ナギリック地下大陸系(絵)ダイア

フォアイル



フォアイル

「魔術」人偶人間(ホムンクルス)

「魔術」ナギリック地下大陸系

「魔術」ナギリック地下大陸系(絵)ダイア



フォアイル

「魔術」人偶人間(ホムンクルス)

「魔術」ナギリック地下大陸系

「魔術」ナギリック地下大陸系(絵)ダイア

ナギリック地下大陸系に41人いるとされる一般メイド。全員が人造人間(ホムンクルス)。アンズから守護者と共に名札して感謝の意を告げられたシクスス。髪を短く切りそろえた精悍そうなフォアイル。精悍なメガネと頬のリュミエールは、食事の仕方は清楚だがフィーダーを馬鹿に迷く癖をしている。

漆黒聖典・番外席次 (絶死絶命)

「死闘」スレイム・法杖／漆黒聖典



スレイン法杖の特殊部隊「漆黒聖典」の番外席次「絶死絶命」。法杖で最強不敗の存在にして人相の守り手。五柱の神の薙刀が渡された魔城の守護者。

ザリュース・シャンシャ

原作
脚本

（上）実写版脚本



編集：グリーン・クローラー 族のリザードマン、魔術人団罕宝のひとつである「凍牙の
苔龍（フロスト・ペイン）」を有する高名な剣士で故人。ナザリックによる侵攻への
対策として魔忍部族との結束・連携を奨励し、これを成功させて軽いに隠んだ。

シャースーリュース・シャンシャ

sharyo shasho



〔S〕進化C



冷静な判断力と強いリーダーシップを持つ緑川。《グリーン・クロス》隊長でザリュースの兄。手練れの戦士でもある。ナザリックとの戦いでは、ザリュースと見事な連携を見せ、コギュースに敬意を抱かせたほど。

クルシュー・ルールー

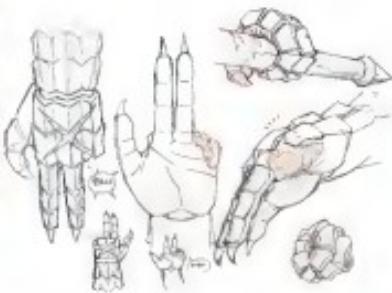
(七) 雜談



明晰な頭脳を持ち、直営店《アルトイ》として握られた能力を有する販売代理として部族をまとめる。己の白い体が品目扱われていると考えていたが……。

ゼンベル・ググー

原作：吉川英治



老牙（ラコン・タスク）族長であり強人。230センチを超える巨体を有し、強くて猛烈。仲間から尊敬を集める。

キュクー・ズーズー

【属性】地属性
【武器】鎧盾(ルートルード)
【武器】鎧刀(ルートルード)



四王室のひとつ「白蛇の骨壇」。《ホワイト・アラゴン・ボーン》を装備する。姫魔人の中でも最高の知識を有するが、瘦いにより知力が低下。

スーキュ・ジュジュ

【属性】地属性
【武器】鎧刀(ルートルード)
【武器】鎧盾(ルートルード)



もともとは狩猟魔出身。飛び道具の腕は、姫魔人の中で最も優れている。族長決定の際にも、拉石を一撃で折わせた。

ガゼフ・ストローフ

「相あ」人間「苦難」り・本丸守・七五七回「苦難」王阿娘主長



リ・エスティーグ王国の候士官、王からの信頼が厚く、五宝物のすべてを監督することが許されている。「剣刃の刃(レイザーエッジ)」から織り出される武技の威力は、王国最強の名にふさわしい。心臓体を重ね備えた好機。



* 三名男選手 部付材



指輪
装飾品
二式合計

指輪
装飾品
二式合計
指輪(2)



* 指輪 部付材



* 装置

ランボッサ三世



III ランボッサ
三世



三世 [長] ランボッサ



リ・エスティーヴ王國国王。在位39年。60歳。第一、第二王子の能力不足や王族間と貴族両者の激化する派閥争いのため、未だに王位に就く。民意いで自ら危地に赴くことも躊躇しない人格者。

ラナー・ティエール・シャルドロン・ライル・ヴァイセルフ



rezzar thierelle chardeon ryle vayself
「魔鏡」大図 「魔鏡」のキャラクター大図 「魔鏡」第11話



(C) 実業之日本



美しい金の型と美貌から、「資金」の二つ名で知られている。叔母の施政など、前者を経て改革を行い、庶民からの評判は高い。ライムには強い執着を示し、「首輪を付けて飼う」ことを望んでいるが、その感情を表に出すことはない。

ザ・ナック・ヴァルレオン・イ・ガナ・ライル・ヴァイセルフ



「魔術」人間 「魔術」ワーラスティック王族 「魔術」第14子



「魔術」人間 「魔術」ワーラスティック王族 「魔術」第14子

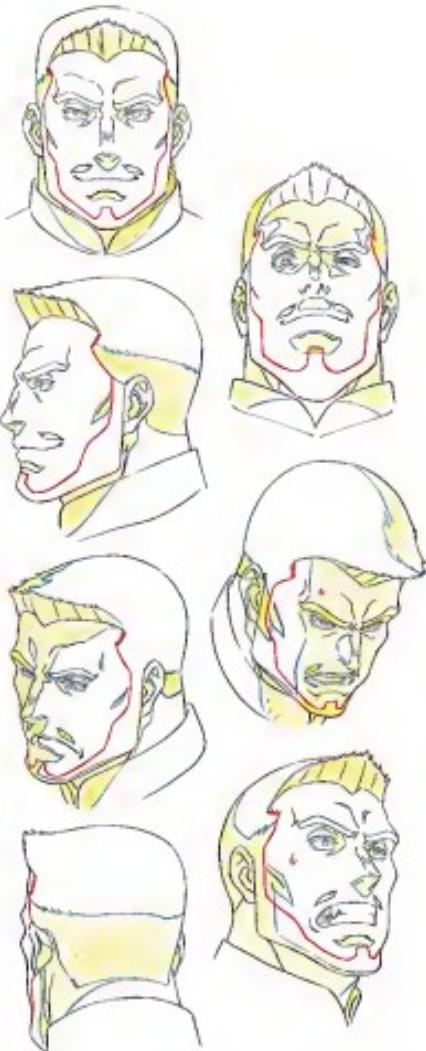


リ・スティーザ王國の第二王子。見事パルブロと後継者争いをしているが、浮かない風模も相まってか別個の評判はよろしくない。しかし、ラナーの本心やレムブン後の立意を見破るなど、洞察力・洞察力に満ちた優秀な王子。

バルブロ・アンドレアン・イエルド・ライル・ヴァイセルフ

Balbro Andrian and Duke Valself

(C) 岩代和也



リ・エスティーゼ王国の第一王子。父・ラングザ国王の後継者の座をザナックと争う。武芸に秀でているが、豪しやすい性格で面倒が多め。

クライム



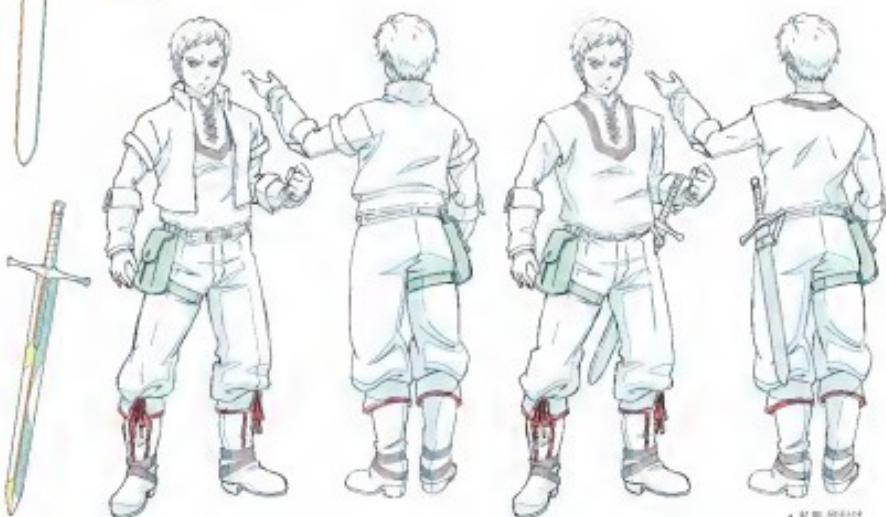
「魔術」人間 「魔術」ワニスヌティーン王族
「魔術」王国外士



平民出身。孤兎であった身をランナーに救われ、連鎖として取り立てられたことから、主であるランナーには絶対の忠誠を誓っている。特徴的な顔の才能はなくとも、訓練を積み重ねる真面目で実直な性格。純白の全身装をランナーから与えられた。



三色トレスです



* 装備 頭付け

ポーチ内に生えます。

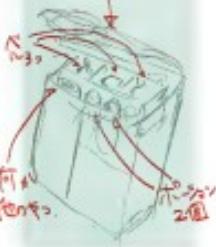
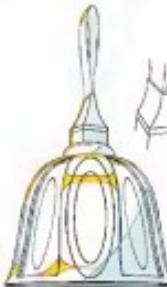
ベル・オブ・リムーブタップ



ベル・オブ・オープンロック



ベル・オブ・ダイヤクトシャッターリアーズ



ドットを入れます
木箱



この木箱を
ポーチに入れます。



* クライムのベル 頭付け

エリアス・ブラント・デイル・レエブン

elias brandt deil reuben



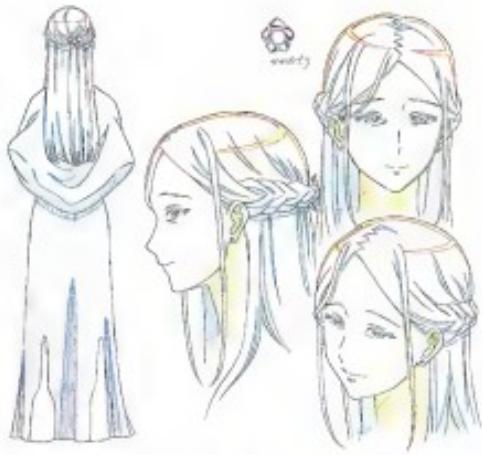
六大貴族の中でも最大勢力を誇る、王庭園と貴族前園の間で巧みに行動するためニセモノと揶揄されるが、実は国の窮境を食い止める効力者。寵愛する一人息子「リーダン」の前では赤ちゃん言葉になってしまう。

レエブンの妻

「魔術」「魔羅」「魔界」の「魔」を「魔女」と書く

「魔女」

「魔女魔子」



大貴族のひとり、レエブンの妻。レエブンが「リートン」と呼ぶ愛する息子の母親。

リートン

「魔術」「魔羅」「魔界」の「魔」を「魔子」と書く

「魔子」

「魔子魔女」



レエブンが「リートン」と呼んで溺愛する魔の息子。レエブンは息子には自分より優れた才能があると確信している。

ボウロローブ侯



〔色〕色彩アート

〔色〕色彩アート



六大貴族のひとりで貴族派閥の領袖。大貴族中、最も広大な領土を所有している。典型的な退役戦士の持主のため、貴族ではないガゼフが王直属の戦士長を務めていることを苦々しく思っている。

ブルムラ・シェー侯

marcus blairius

(4) 王國導師



六大貴族のひとり。王座間に居しながらも實では帝間に通じ、情報を握っている。王団準議の財力を持ちが勘探い。

ペスペア侯

marcus blairius

(5) 国王後継者



六大貴族のひとり。ランボッサ枢密院の長女を妻に迎えているため、国王後継者候補のひとりみなされている。王團に属さない貴族たちから支持される。

ウロヴァーナ辺境伯

「勇者」人間 「魔導」リ・スティーブン王侯 「魔導」大食族

CHARACTER DESIGN

(C) 勇者連盟



六大貴族のひとりで歴年長。老練ならではの威厳にあふれ、大貴族において最も人間的な魅力を漂わせる。

リットン伯

「勇者」人間 「魔導」ロ・スティーブン王侯 「魔導」大食族

CHARACTER DESIGN

(C) 勇者連盟



六大貴族のひとりで、貴族顔面に堪する。六大貴族の中ではいちばん爵位が劣るため、他人を犠牲にしても自らの権力拡大を目指す。そのため貴族間での評判は悪い。

チエネイコ男爵

「魔鏡」大図 「魔鏡」のキャラクター原案図 「魔鏡」アート集

baron cheenokee

(C) 小畠良平



貴族頭圍に属する下級貴族。バルブコの従姉君として行動するが、その顔面を辱められている。

ブレイン・アングラウス

「魔鏡」大図 「魔鏡」のキャラクター原案図 「魔鏡」アート集

brian anglus

(C) 小畠良平



抜刀術の達人。勇夫の筋肉だが、王国最強の戦士・ガゼフと並ぶ互角の腕を持つ勇族の戦士。好余命折を経て、ラナー王女配下の勇士として、クラムの同僚となる。

エンリ・エモット



「村長」人間 「魔女」カルネ村
「魔女」魔女

〔S〕M-A-O



ゴブリン軍団を従えるカルネ村の「新たな魔女」。16歳。音楽士に偽装した法国兵士の襲撃に遭うも、妹・ホムと共にアインズに救われる。その後、アインズからアイテム「小鬼狩家の角笛」を手に入れ、村の復興に尽力する。

ネム・エモット

「魔笛」の魔笛「魔笛」の魔笛

「魔笛」の魔笛「魔笛」の魔笛



カルト村長であるエンタの娘。10歳。天太脚狂な性格がワインズに気に入られ、シフィーレア、エンリと共に野獣対象となる。

シフィーレア・バレアレ

「魔笛」の魔笛「魔笛」の魔笛

「魔笛」の魔笛「魔笛」の魔笛



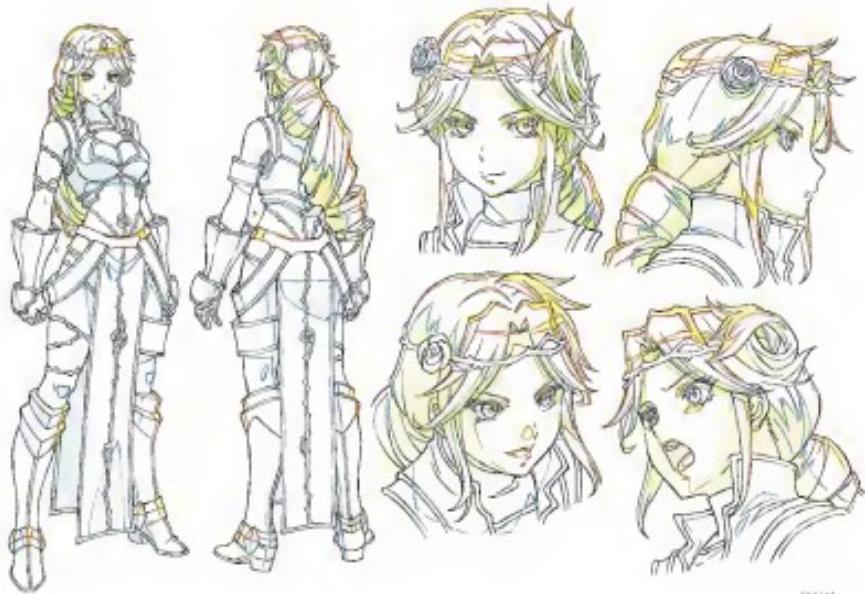
ス・ランナル最高の魔術であるリッジ・バレアレの師。リッジと共にス・ランナルからカルト村に移住。ワインズの援助を受け、赤いポーションを開発する。状況分析に優れるおとなしい性格。幼馴染みのエンリに想いを寄せるが……?

ラキュース・アルベイン・デイル・アインンドラ

【魔晄】人間 【魔晄】貴族 【魔晄】セイジ 【魔晄】ロード



アグマンタイ特級冒険者チーム「薔の薔薇」リーダー。屈強カリネイタムの持ち主。貴族の令嬢であり、19歳と若き身ながら美雄の領域に足を踏み込んだ刹百戦上、蘇生魔法も使える。クナーと親しい。



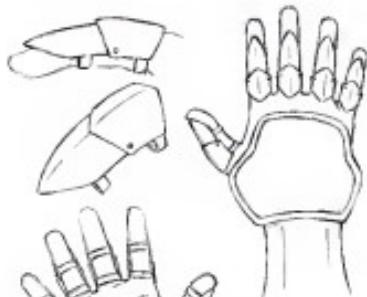
・頭付け

【正面】

※ディテールはコチラ合わせで、
オモテ/ウラどちらも同じデザインです



【背面】



【背面図バランス参考】



【正面バランス参考】



D:下肢 L:上半身
着脱可能

・フライング・ソーズ装備済み

・アーマーリング評価

イビルアイ



「エリザベス」の魔術「魔羅化」「魔羅解消」の魔術師



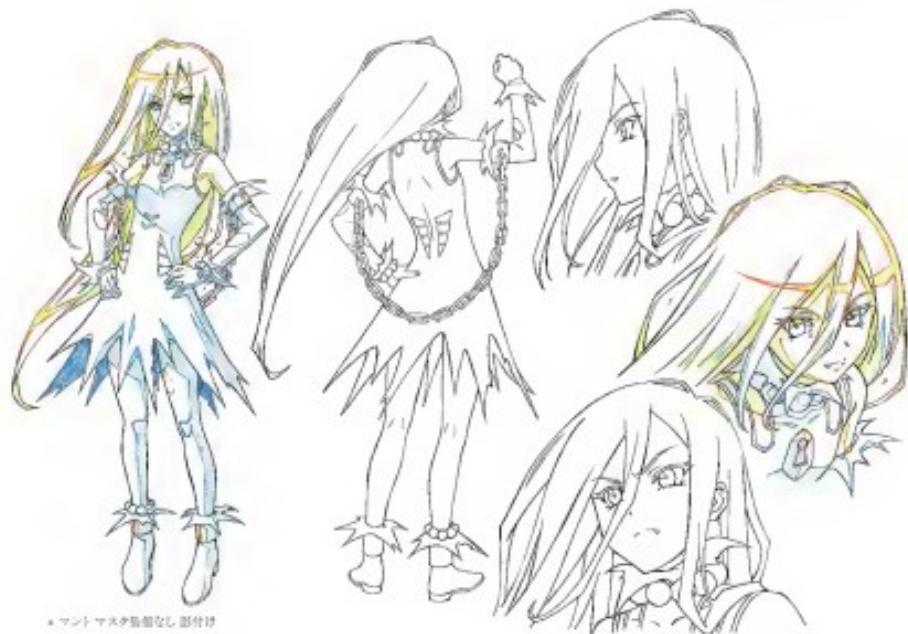
8

62

魔力系魔法使用者で、強さは界の脊椎獣一。ケルダバオトに追い詰められたところをモモンに助けられ、胸をときめかす。巻大な態度とぶつからばうな物言いが印象的だが、意外と仲間思い。



* マント・マスク装着状態 各付け



* マント・マスク装着なし 各付け

ガガーラン



「Gagarlan」



「Gagarlan」



「蒼の音楽」の騎士で古事メンバー。全身が筋肉といえる女性丈夫。一人称は「俺」で、クライムに語言を施すなど前例見られない。

ティア／ティナ

(C) 田中詩香(アーティスト)・田中愛(キャラ)



姉弟も使用できる双子の盗賊系冒険者。二人は手話を使って意思疎通ができる。元・研修者集団「イジャニーガ」の前庭三精族のうちの二人。

リグリット・ベルスー・カウラウ



【絵】八月
【原作】トーマス・元「名探偵コナン」

【名】藤原啓子



お七五郎に登場する「十三魔羅」の魔法詠唱者のひとりで「先者使い」。250年以上生きる。王国最初のアダマンタイト候官候者チームを経て、一時的に薙の部族メンバーになる。オビルアイと入れ替わる形で、薙の面倒を見送る。



レネブン後お抱えの元オリハルコン級冒険者チームのひとり、「見えざる（ジ・アンシーニング）」の異名を持つ。



レネブン後お抱えの元オリハルコン級冒険者チームのメンバー、オビルスレイヤーのボラス、ウォーブリースのヨーラン、魔術師のランダクヴィストなど。

ロックマイラー

lockmyer

(シ) 実業家

元オリハルコンクラス冒険者

originalhalconadventurer

(シ) 手機ショット (Smartphone shot) も活躍用語 (エーストロニクス)

「銀河」大戦 「銀河」はホーリー・アーマーの銀河銀河モード

ヒルマ・シュグネウス



「魔術」人間 「魔術」八木指 「魔術」世界樹門式 「魔術」魔術研究会



王國で森くらの魔術組織「八木指」の魔術取引部門の長。元高級魔術
から、八木指の長にまで就り上りつた。

ゼロ



「魔術」人間 「魔術」八木指 「魔術」世界樹門式 「魔術」魔術研究会



「八木指」最強の男で、「六腕」のリーダー、「闇鬼」の二つ名を持つ、
剛え抜かれたモンタ。

ロッコドール

「魔術」「人間」「魔術」「人間」「魔術」「人間」



王國の裏を牛耳る魔術組織「八木指」の假面魔術師長。お手口調で話す男。

サキュロント

「魔術」「人間」「魔術」「人間」「魔術」「人間」



「八木指」の戦闘部隊「六腕」のひとり、幻術師（イリュージョニスト）にして軽戦士（フェンサー）。「幻魔」の異名を持つ。

「怪談」大魔術師「ハーディング」 「死魔」八木樹 「幽魔」ハルヒ

デイバーノック

deveronock

(1) 八木樹



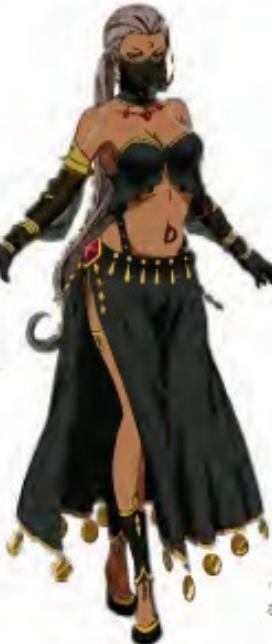
「八木樹」の戦闘部隊「六騎」のひとり。王体は自然発生した死者の大魔術使い。《エルダーチャ》、「半魔王」の異名を持つ。

「怪談」人間 「死魔」八木樹 「幽魔」ハルヒ

エドストレーム

edstrume

(1) 松井洋理子



「八木樹」の戦闘部隊「六騎」の紅一姫。4本の三日月刀を自在に操る。「斬る三日月刀(シムター)」の異名を持つ。



マル・ヴィスト

PHOTOGRAPH

(マ) 水曜ビロード手



「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり。さらびやかな芸術で先端に毒が仕られた柔やかなリペアを操る。「千枚」の異名を持つ。



ペシュリアン

PHOTOGRAPH

(エ) 白木作太



「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり。無骨な全身鎧に身を包み、巻(前からされたワルと呼ばれる長剣)を操る。「空腹族」の異名を持つ。

ツアレを捨てる男

「ツアレ」人間
The man who drops Tsure



八木坊が管理する船頭で働く男。セバスの過度に嫉妬し、ツアレを引き抜した。大金を貰い逃走したもの、発見されて捕獲された。

スタッフアン・ペー・ウェイツ・シュ

「ツアレ」人間
「ツアレ」ローラン・スティーブンソン
「ツアレ」人間



リ・エスティーヴィー王国、王都の巡回使。豚のように太っており、里んだ性癖を隠すため八木坊の船頭に偽装する。

ジルクニラ・ルーン・ラアーロード・エルニアクス

「魔導」大圖 「魔導」小圖 「魔導」大圖 「魔導」小圖



「魔導」大圖 「魔導」小圖 「魔導」大圖 「魔導」小圖



ハハルス宿泊の魔導者。多くの食旅を演じたことから、「野獣」と呼ばれる。才知にあふれ、近隣諸国から恐れられている。冒険秀麗で汎用的なカリスマを持つ、生まれながらの支配者。

フルーダ・パラダイン

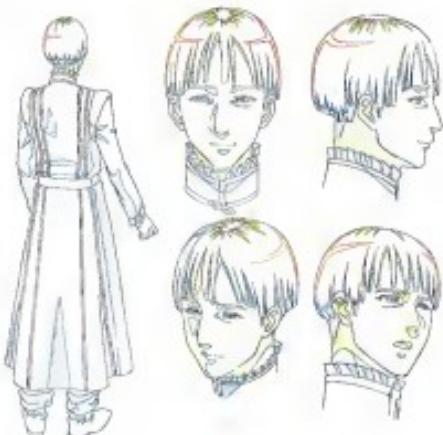
Dover Pendragon



バハルス帝国の生地魔法使い。人間最高ランクの第六位階の魔法を使いこなす帝国最大の守護者。猶太系者から伝え、ジルクニフには「祖」と呼ばれる。

ロウネ・ヴァミニーリネン

Jörmungandr



皇帝ジルクニフに仕える秘書官。ジルクニフとアイヌの会談の際は、両者の調整役を務めるほど優秀。

バジウッド・ペシュメル

baldwin palmer

(C) 永野圭一



「雷光」の異名を持つ、バハルス帝国四騎士のひとり。四騎士の中にあってはまごめ役でもある。平民上がりだが、騎士としての確かな実力と表裏のない陽気な性格がジルクニブに気に入られている。

ナザミ・エネック

「不動」人間 「光明」バハルス騎士団 「光明」帝國貴族士



「不動」の異名を持つ、バハルス帝国四騎士のひとり。両手に盾を持って戦うスタイルは、防御軸において四騎士最後、「最純の騎士」と呼ばれる。

レイナレス・ロックブルズ

Yuria rockblous

「C」 加賀原衣



「重鎌」の異名を持つ、バハヌス帝国四騎士の絶一点。攻撃力は四騎士最高。元は貴族令嬢で、討伐したモンスターから脱ぎを乞うた。

ニンブル・アーク・ディル・アノック



REBEL ARK DIL ANOCK



REBEL ARK DIL ANOCK



「激風」の異名を持つ、バハルス帝国四騎士のひとり。男爵家の次男だが、優秀さゆえジルタニアより伯爵の地位を授えられている。

ナテル・イニエム・デイル・カーベイン

tailor-made armor

(C) 三島尊実



忠八軍士である帝國軍。第二軍の将軍。目立つ武勇はないが、優秀な指揮能力を発揮する名将。彼が指揮する第二軍の士気は高い。

皇室護兵団

royal guard

(C) 一

(ロイヤルアースガード)

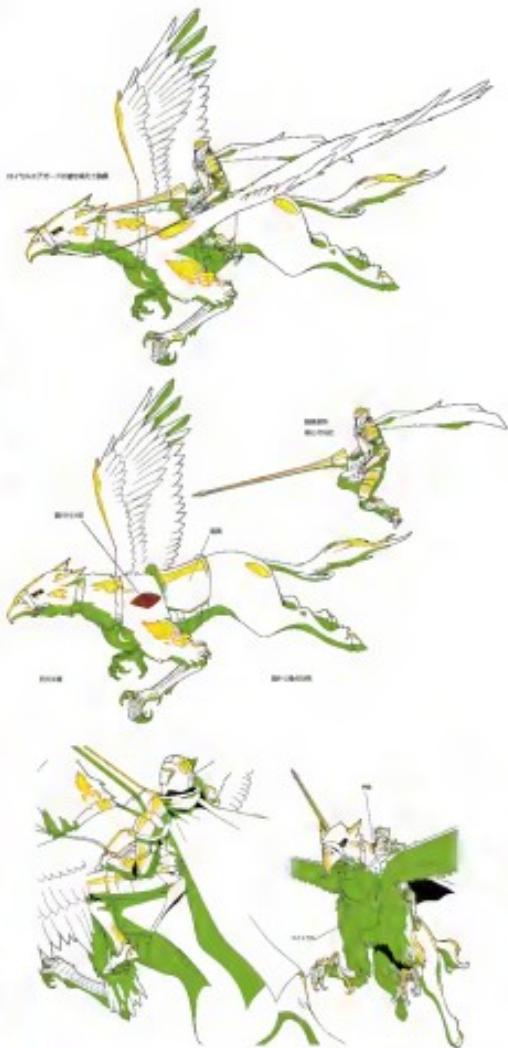


皇帝直属の近衛隊。皇帝の警護を担当している。

皇室空護兵团

「君の」人間
「魔の」世界

(ロイヤル・エア・ガード)



飛馬（ヒポグリフ）ライダーからなる帝國魔使者に所属する皇室空護兵团。超貴重マジカアイテムを監修し、上空を警備している。

ヘッケラン・ターマイト

「魔物」ヘッケラン 「魔物」ターマイト 「魔物」ヘッケラン・ターマイト



「歌う林檎亭」を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」のリーダー。多型崩壊の二刃流の戦士。同チームのイミーナと恋人関係にある。資金が趣味。

イミーナ



〔S〕魔笛



〔S〕魔笛



「歌う仲間亭」を熱点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」のレンジャー。父が森妖精（ニルフ）で母は人間。同チームのリーダー・ヘックランとは恋入關係にある。

アルシェ・イーブ・リイル・フルト

art by subrata art

(C) 葛原 由



「魔う神候亭」を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」メンバー。第三位魔魔法を使える魔術師（ウィザード）。没落貴族である両親の資金を貯めためワーカーになる。帝国魔法学院出身。

ロバーディク・ゴルトロン



robardic gortron

(色) 平沢大輔



「魔界林抜亭」を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」最年長メンバー。元上級魔宦で、傭兵系統説明者。魔術の一冊を孤兎院に寄付するなど善良な性格。

グリンガム

grin-gum
[grin-guhm]



ワーカーチーム「ヘビーマッシャー」のリーダー。元々はリ・エスティーズ王国の貴族の三男。ナザリック地下大迷宮に没入し、悲惨な命運の軌跡となる。

ヘビーマッシャーのメンバー

heavy masher
[hev-ee-mash-er]



グリンガム率いるワーカーチーム「ヘビーマッシャー」のメンバー。ナザリック地下大迷宮探索に赴いたワーカーチームの中心的な役割を担うたした。

バル・ハトラ・オクリオン

「魔獣」人間 「魔獣」エルフの魔 「魔獣」ワーカー 「魔獣」ワーカー



「ハルス帝国のワーカーチーム『魔狩り(リラゴンハンター)』のリーダー。チームメイトや他のチームのワーカーたちは「老公」と呼ばれる80歳の魔殺騎士。「緑葉(グリーンリーフ)」の異名を持つ。

魔狩りのメンバー

「魔獣」人間 「魔獣」エルフの魔 「魔獣」ワーカー 「魔獣」ワーカー



「老公」バル・ハトラ・オクリオン率いるワーカーチーム「魔狩り(ドロゴンハンター)」メンバ。ワーカーチームの中では実力上位にある。

エルヤー・ウズルス

ELYA UZURUS

「E」木村良平



ハハルス帝国のワーカーチーム「天武」のリーダーであり天才剣士。人間以外の種族を見下し、態度は傲慢。エルフの奴隸三人とパーティーを組んでいるが、定住は彼の独断チームである。

エルヤーの奴隸

elva alba

(S)



エルヤー・ウズルス率いるリーカーチーム「天武」のメンバー。野伏、神官、典祭司からなる3人の女性メルフ。

スクリーミング・ウイングのメンバー

「魔術」大図 「魔術」アートワーク 「魔術」2章本

members of screaming wing

(C)



全般冒険者チーム「スクリーミング・ウイング」のメンバー。ナザリック地下大迷宮探索に向かうワーカーの活動を務めた

アルシェの父親フルト

「魔術」大図 「魔術」アートワーク 「魔術」2章本

Part
(E) 服装



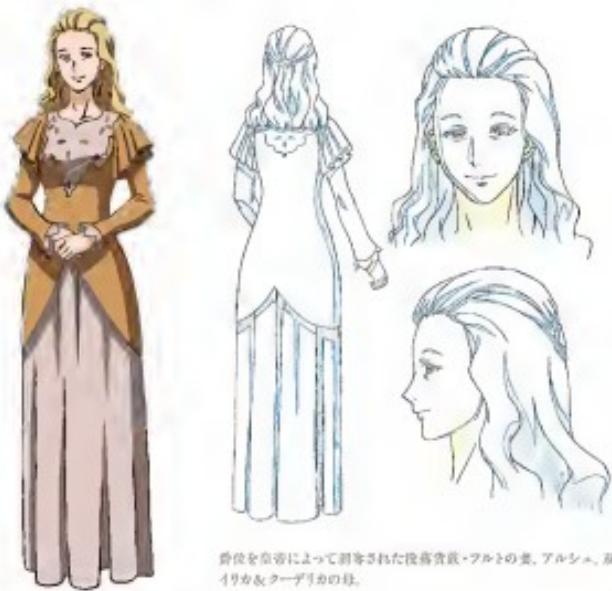
アルシェの父で、貴族を裏面によって剥ぎされた後落魄族。貴族時代の豪沢な暮らしを忘れられず贋金を握り返す。

フルトの妻

「魔女」人間 「魔女」ハーフエルフ

Barbara wife

(二)一



爵位を預託によって剥奪された後裔貴族・フルトの妻、アルシェ。双子のウレイリカ＆クーデリカの母。

ウレイリカ&クーデリカ

「魔女」人間 「魔女」ハーフエルフ

Uterina / Kinderku

(二)二 天野ゆり (ルーナー), 水嶋由理 (ルーフィー)



アルシェの双子の娘たち。心やさしい娘が大好きで、借金を抱えたフルト家を助けて、姉とともに暮らすこと持ち望んでいる。

ツアインドルクス・リヴァイション

植物学报 (B) 1985, 33(1)

二三
山野井仁



「白きの魔王（ブランチナム・ドラゴンロー）」の異名を持つ、アーダラン帝国建国以来評議員。通称「ツア」。魔晄の子にして、結晶の魔法を使用できる数少ない存在で、「最強の魔王」の評価も多い。白金の鎧を迷彩操作し、十三英雄のひとりとして歴戦したことがある。



モンスター設定

カラルネ村に現れる「アラン」のような「憑依意識ができる、強烈なレベルがほとんど間を要わらない」ものまさその難解さは多い。ナガリラクの面々が使役するモンスター、群れで行動するモンスターなども、「一体一匹、アニメータ」の手で丁寧に作画されている。



ベンが「小鬼將軍の角笛」を使って召喚した19人のゴブリン。耐性が高い精悍な戦士。アーダはゴブリンの大森林でベーベストに襲われていたところをエンリとエンリ麾下のゴブリンによって助けられた。



・ジスグム、ゴコウ、シューランガン

・ハイガ、カイシャラ、マツ





▲ダイノ、コナー、キュウメイ



▲クウェル、ライマツ、ウンライ、チョウスケ

▲ノブラ、ノストリ、ヤブラ



▲ロニス、スキゴ、グーリンタイン

▲アーヴ

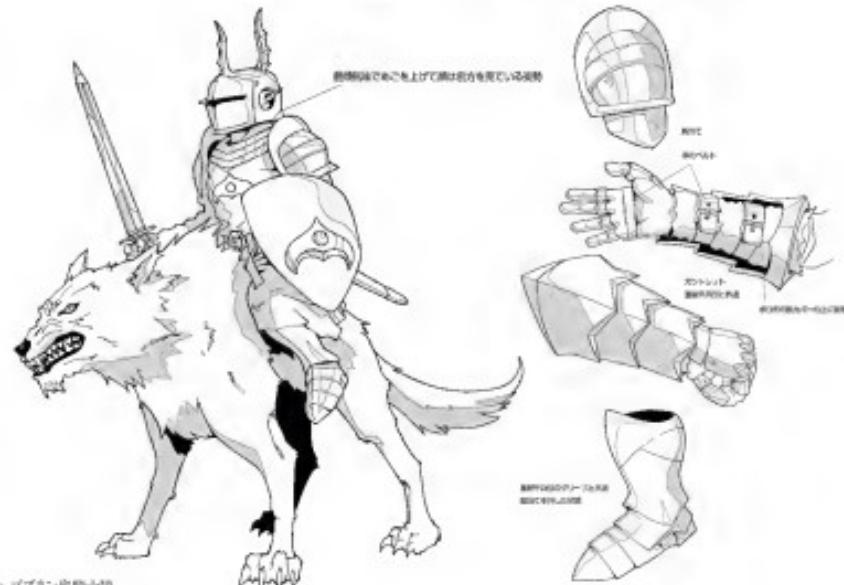
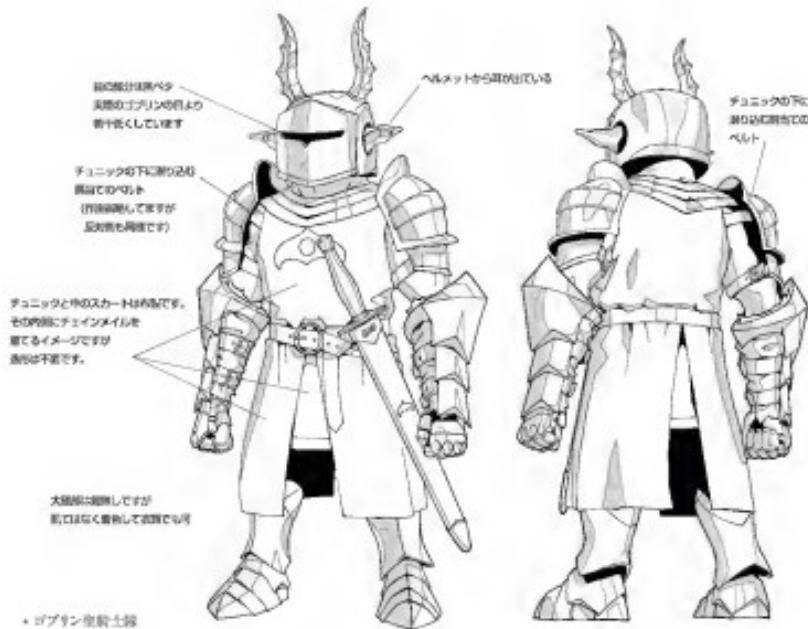
ゴブリン兵



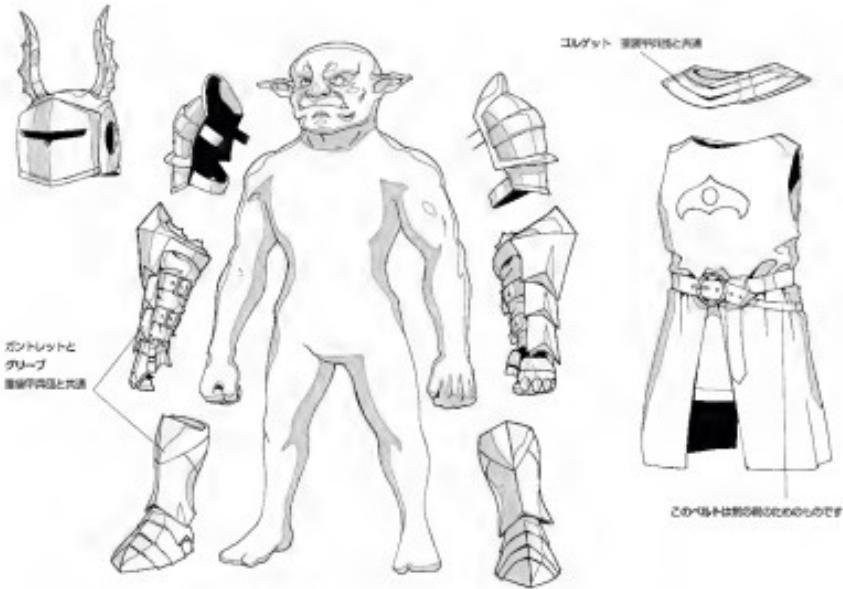
・重装歩兵団



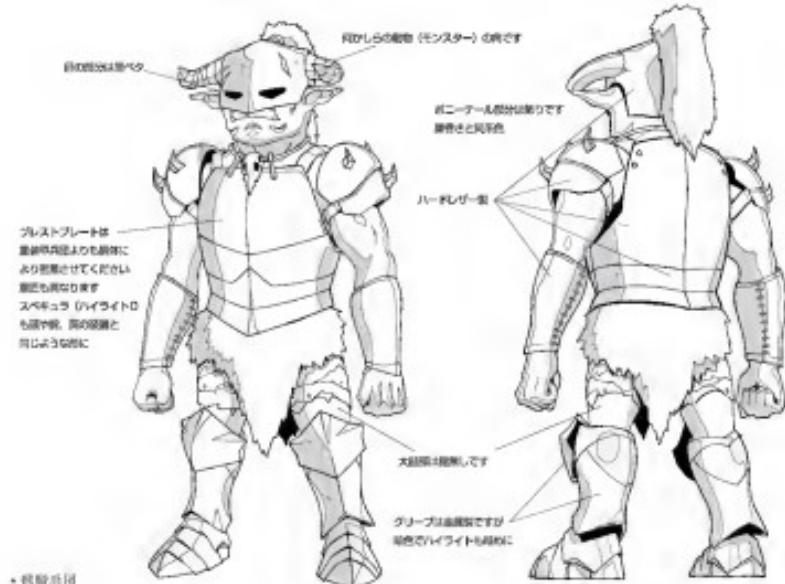
・ゴブリン軍師



ゴブリン生前士官



・ゴブリン空騎士隊 装備別評価全身



・機脚兵团

説明のイメージのみです

基本はアンダーボーストの新モデル使用で
サイズ感や質感など参考願います



説明用でもご了承下さい



説明用の想定図です
骨を剥いていた形で
骨の上で皮膚を構成しているようなスタイル

・狼狽兵団 挑評細

矢頭・ショットボウ装備状態



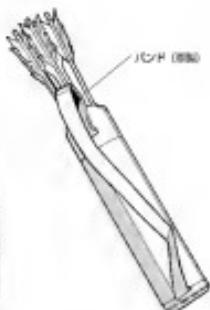
矢頭装備



矢と矢頭は併せてものを見る
サイズ感など参考願願願願願願願願



ハンド(弓頭)



ショットボウ(本體)
金属的で滑らかで
堅いある造形

・狼狽兵団 挑評細

フード
背より上は頭部用
魔法空間用と魔物共通

頭だけでは弱い
頭は強化してアーマー

頭(頭部)

足袋内側
マットな質感材

腰帯(腰の部分)
腰

腰回り止め

胸元で、魔物空間と魔物共通

魔物空間と魔物共通

ダガー(刀身)

手袋(手)

シュー(足)魔物用と
魔物共通

▲暗黙隊

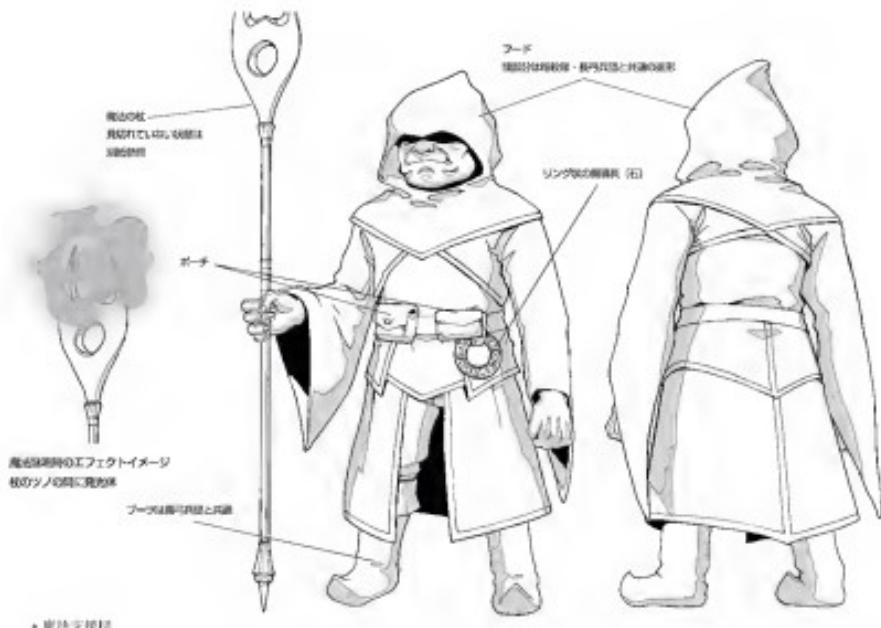
手首と脚の魔物用(魔物)

露出する時はタイプ別の物を着ているか
個性的な魔物で前を握っているイメージ

胸のフレートは一
般魔物用・魔物共通
と魔物共通
リストガードと素材感
合わせる

この際は
切り落とし

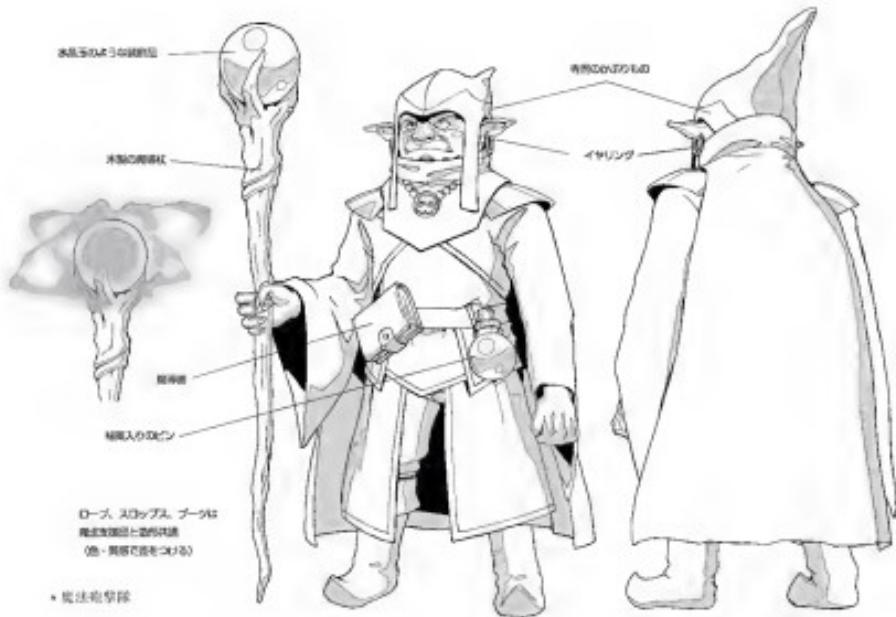
▲暗黙隊 各パート別評議

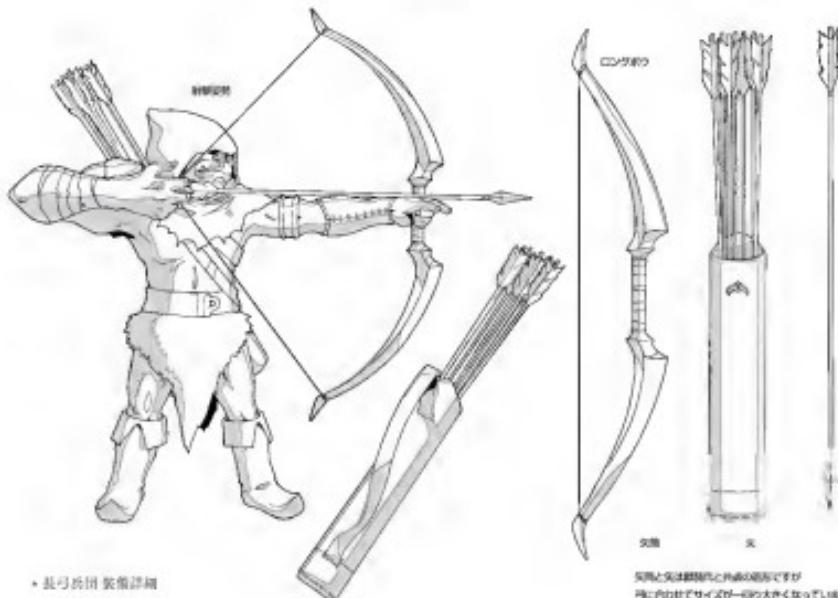
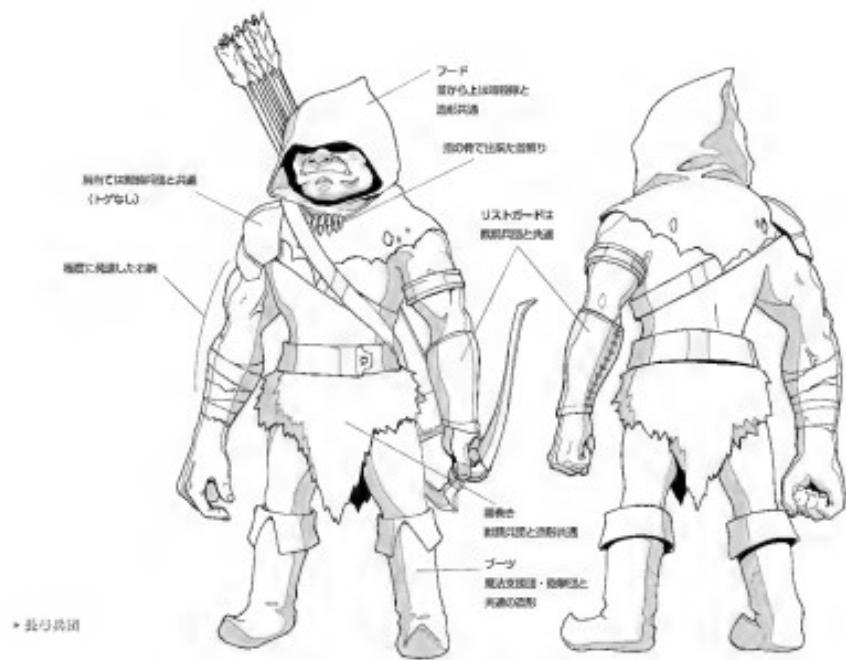


• 底法要领

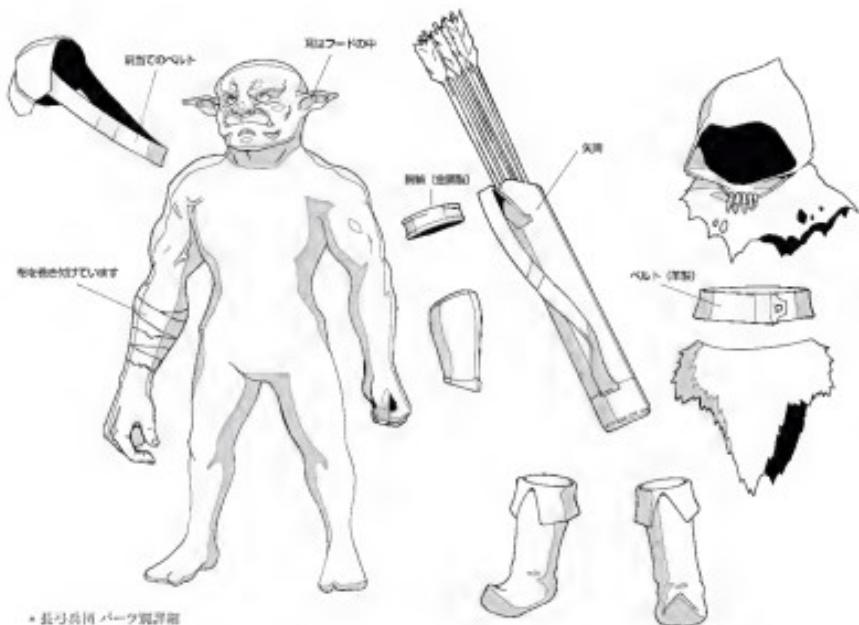


・魔法支援団ロープ詳細乞合

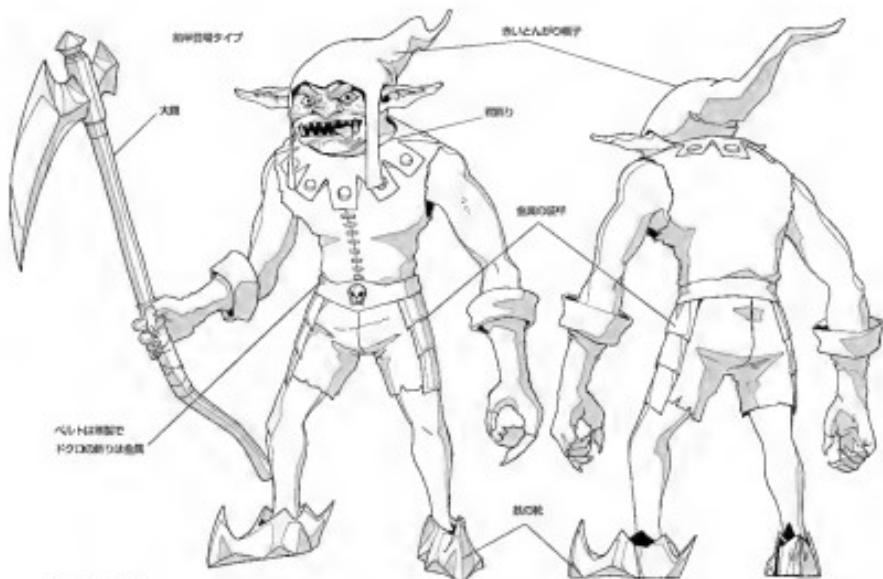




矢筒と矢は腰袋内と外の2種類です
弓に巻いてサイズが一回り大きくなっています



・長弓飛弓 パーツ別評議

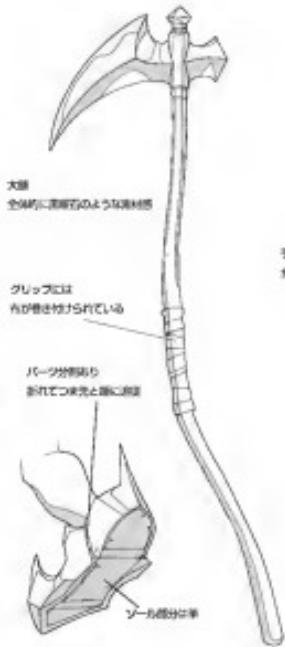


レッドキヤップス

帽子はこの形状で頭部を
動作に適応して頭の形のような動きを



* レッドキャップス 動作設計図



大刀
空軽的に頭部石のような頭部感



手斧
空軽的に頭部感



グリップには
刃が付いている



バーク分離あり
武器つまみと頭に頭



グリップに
刃が付いている



帽子と胸のスリップス
頭部の頭部カット

ジャケット

帽子

スティック (頭)

バーク
頭部カットの頭部
頭部と頭部



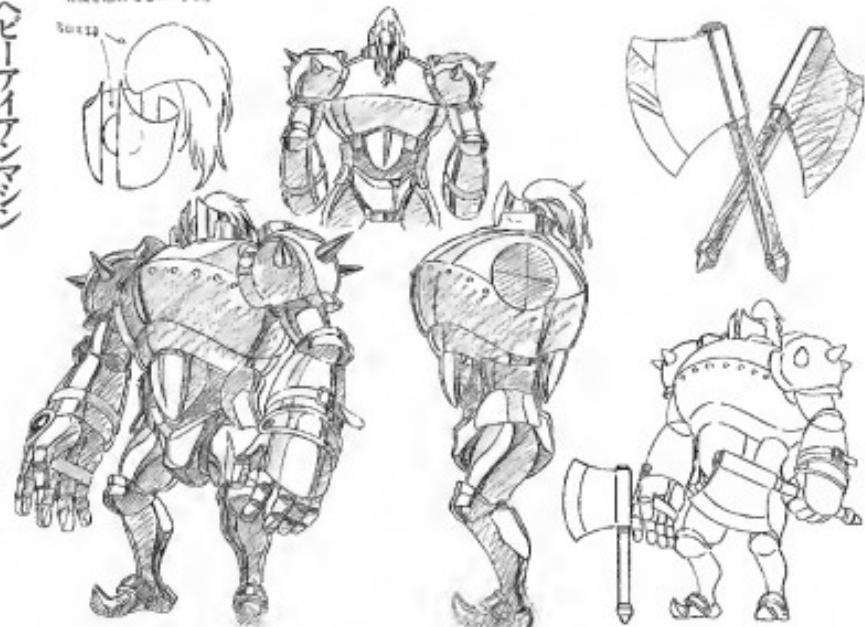
* 军乐队

アクラとマーレを背に乗せ、バハルス帝国に現れたドラゴン。



有機を思わせるゴーレム。

No.12



罪悪なマジックキャスターの死体に宿り生れるアンデッド。

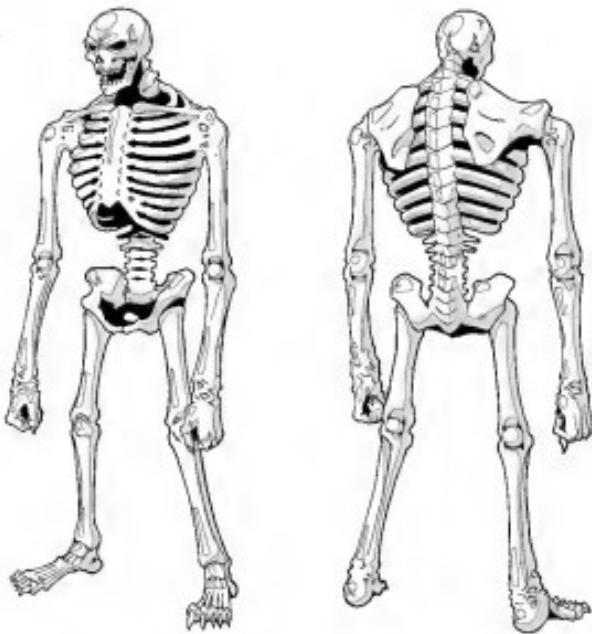


エルダーリツチ
小悪魔インブリ

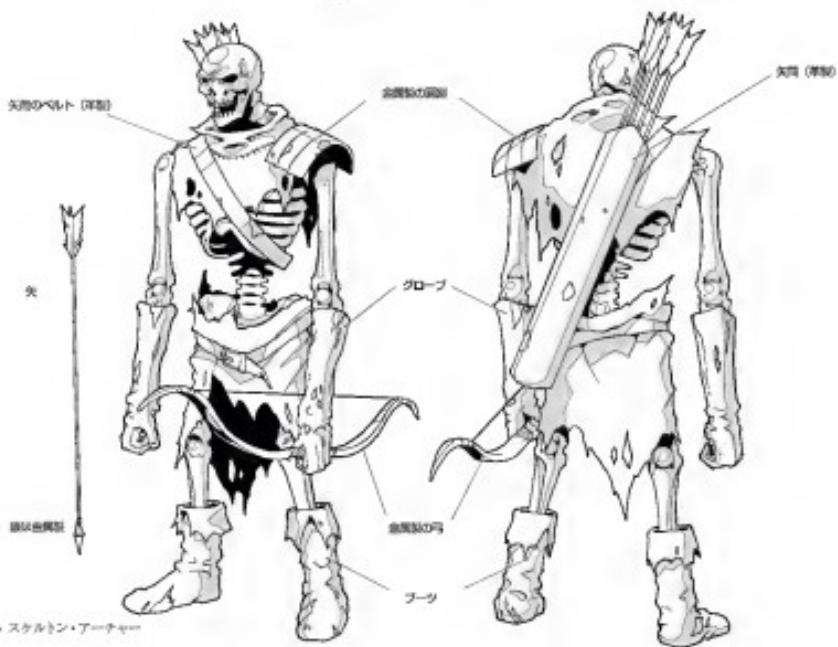
ダミウルゴス、アルベドに宿する悪魔。



・スケルトン



・スケルトン 脳体



・スケルトン・アーチャー

頭部は1頭のアンダットを複数利用しているため頭が切り替わるシルエットです
頭のサイズはこの複数ができるような段階に調整お願いします。



矢先が長さでも他の武器に比べて
威力になるかと思いますが
飛行が遅くなりますので
ウソをついても良いと思います
(矢を投げ出すと矢羽が伸びる時)



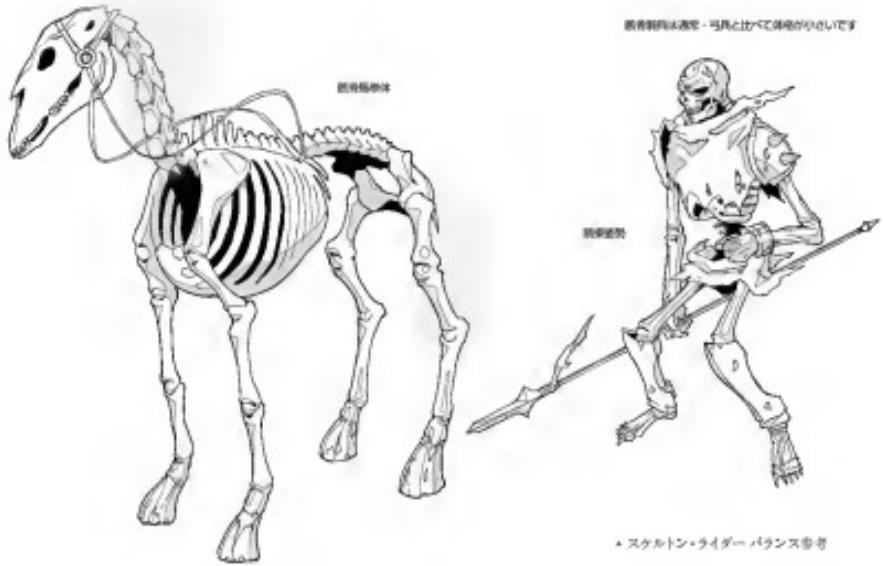
物語の後方に陣を組んで矢を撃たせる

▲スケルトン・アーチャー背面 緯え参考

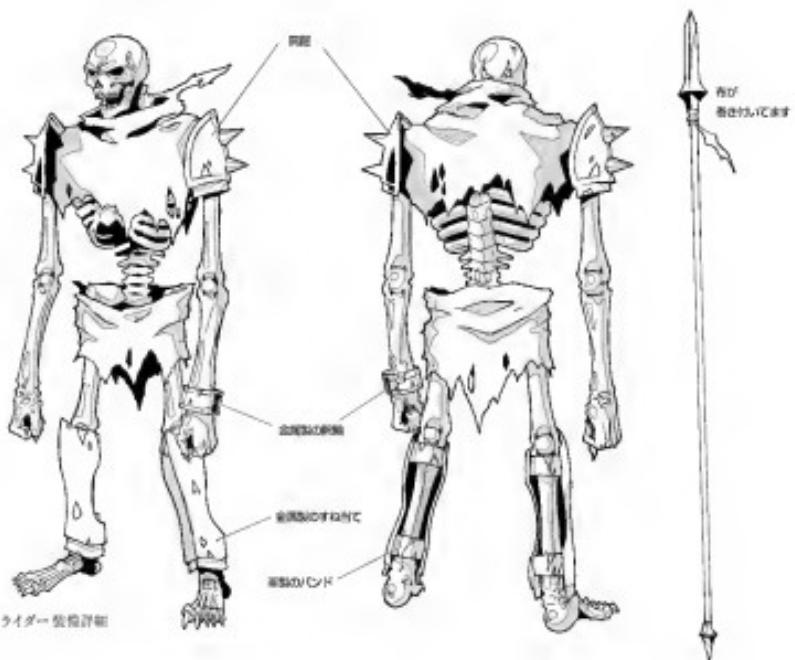


▲スケルトン・ライダー



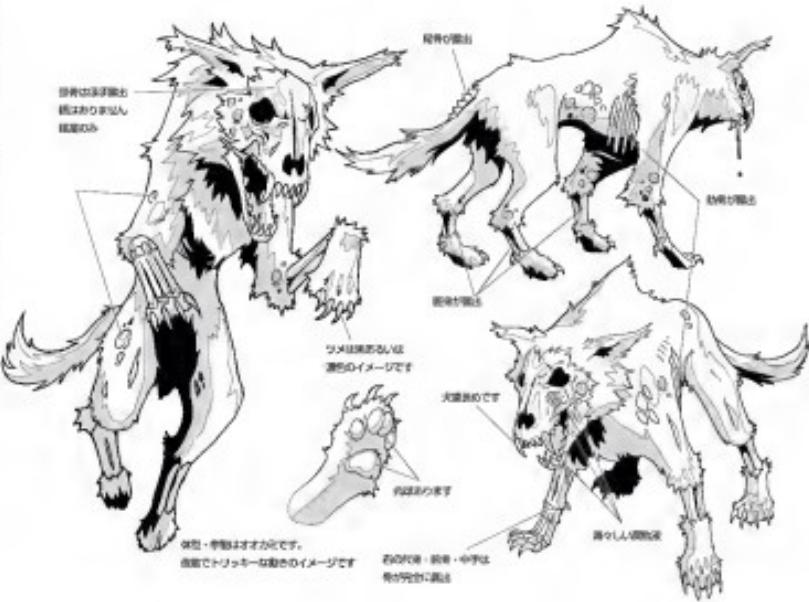


・スケルトン・ライダー・バランス書者

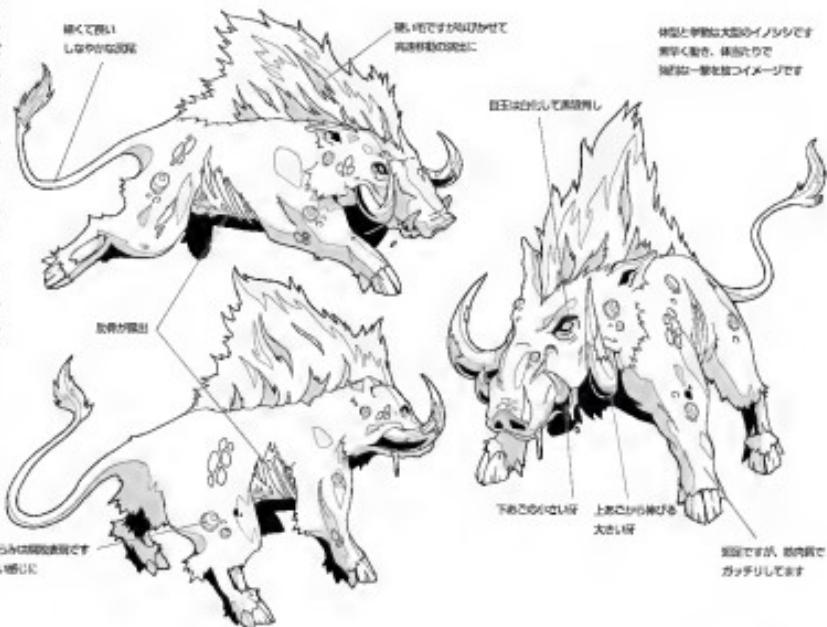


→スケルトン・ライダー 骨格詳細

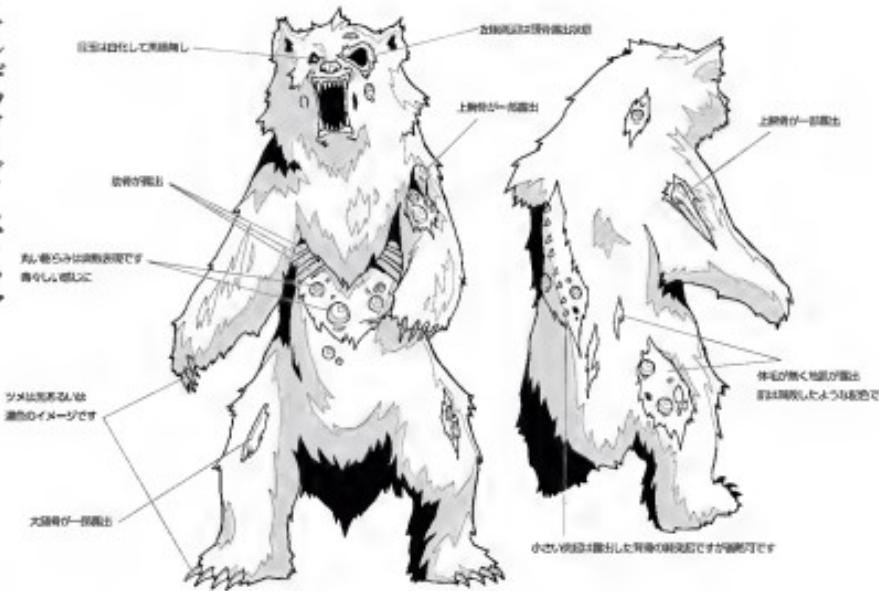
アンデッド・ビーストオオカミ



アンデッド・ビーストイノシシ



・アンデッド・ビーストクマ

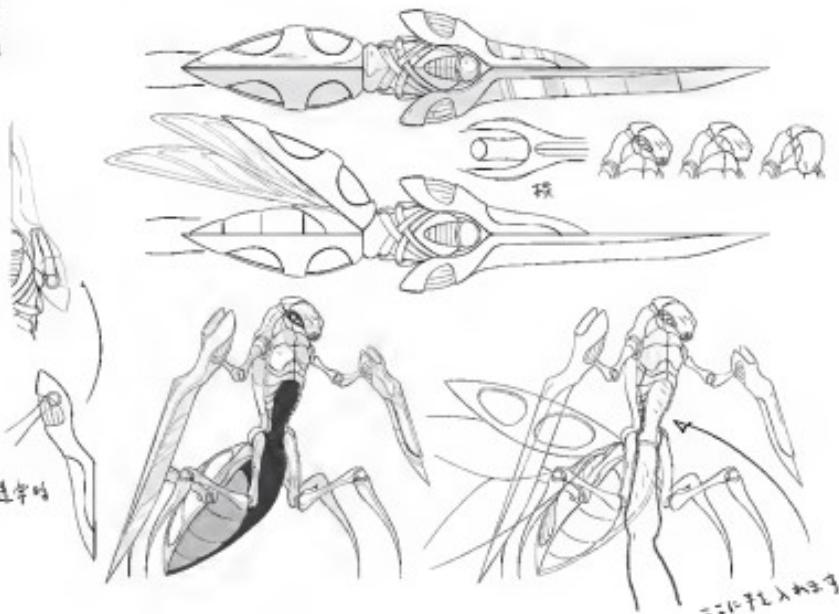


・ゾンビ



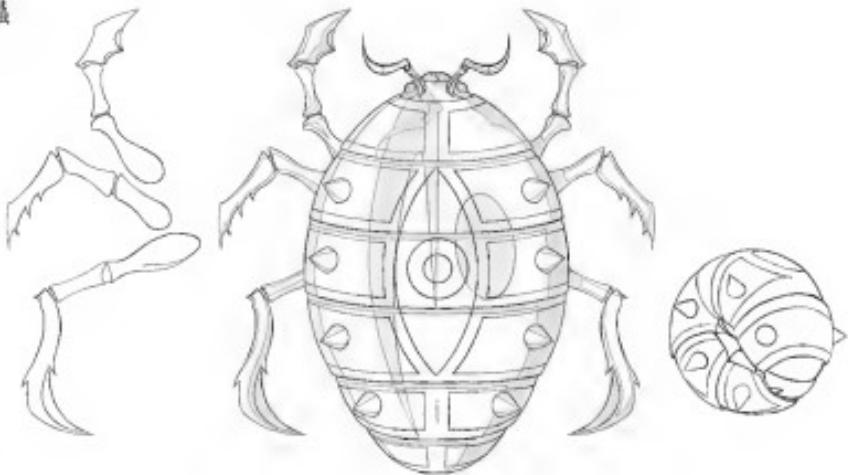
・剣刀蟲

エントマが使役するブロードソードのような虫。



・硬甲蟲

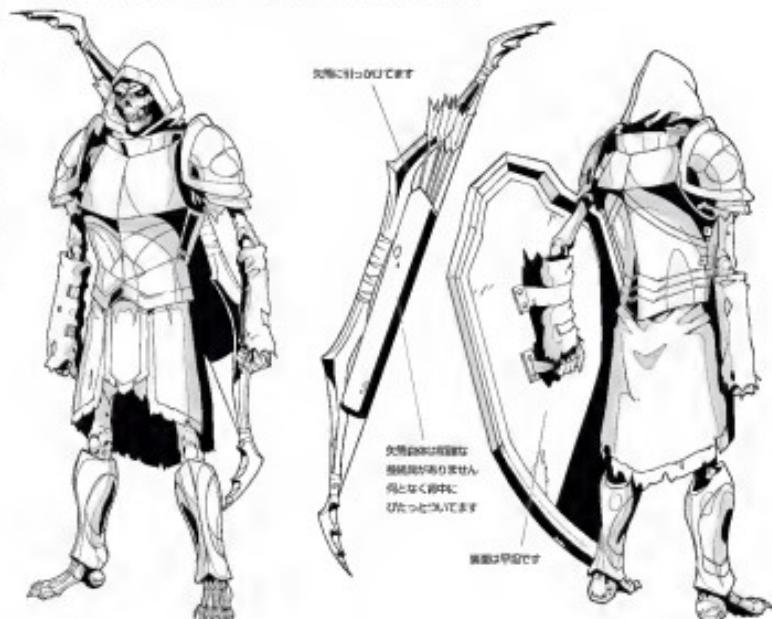
エントマが使役する盾のような虫。



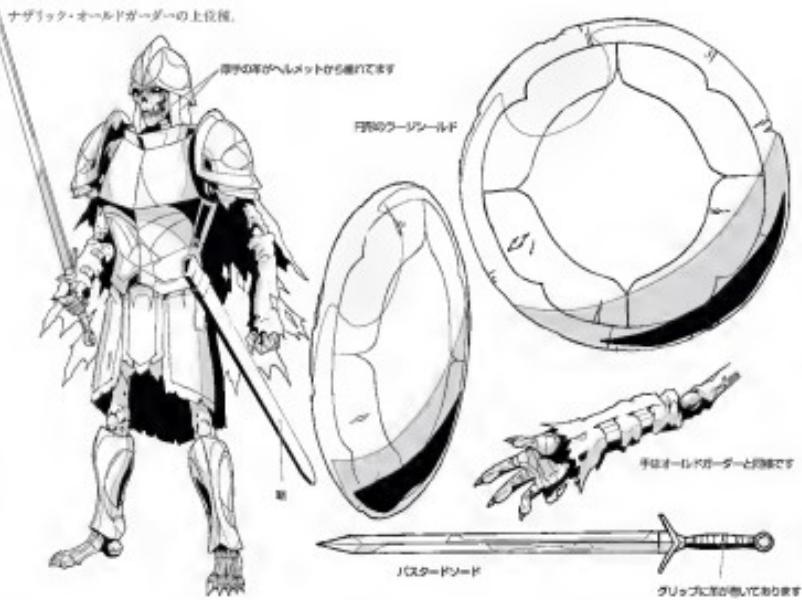
アインズに生み出されたエルダーラッタで、アンデッド軍勢の現場指揮官。



アンダックの警備兵。オールドガーダーの上位種でナザリックに配されている。



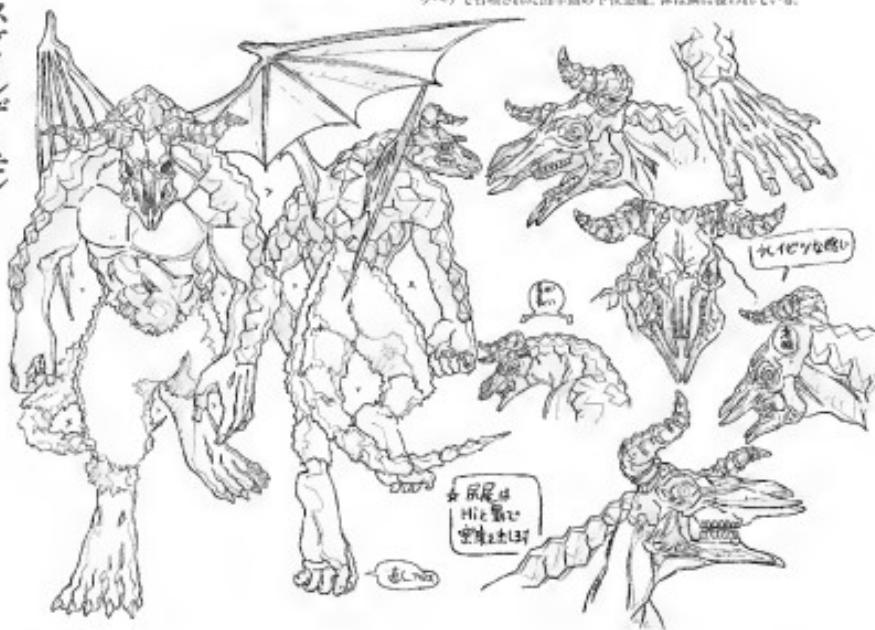
ナザリック・エルダーガーダー



ナザリック・マスターガーダー



・スケイルデーモン



・バイユーン／双角獣

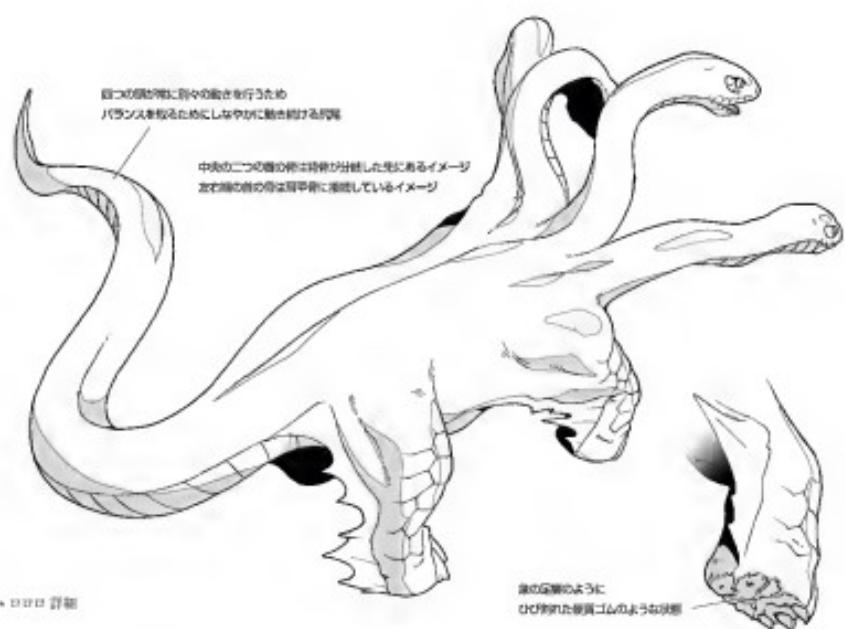
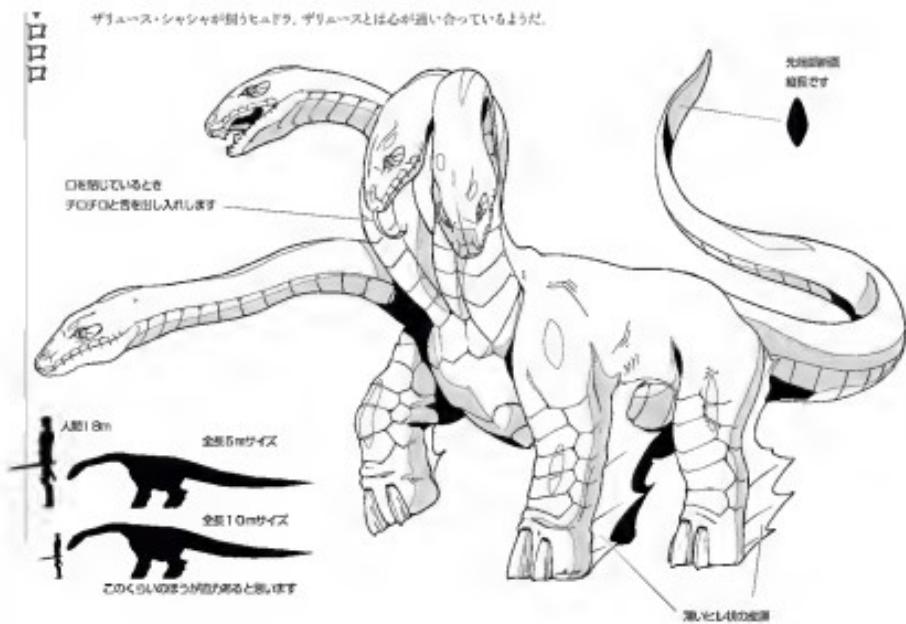
日の光が死から見えてます

アルベドが騎乗生物として召喚した双角獣。

アルベドとの対比



ザリース・シャシャが倒すヒュドロ。ザリースとは心が通っているようだ。



トプの大森林の東側を支配していたトロール。筋骨隆々で通常のトロールよりも体が大きい。長い名は魔術者という習わしのため、自身の長い名と強さには絶対の自信を持っている。

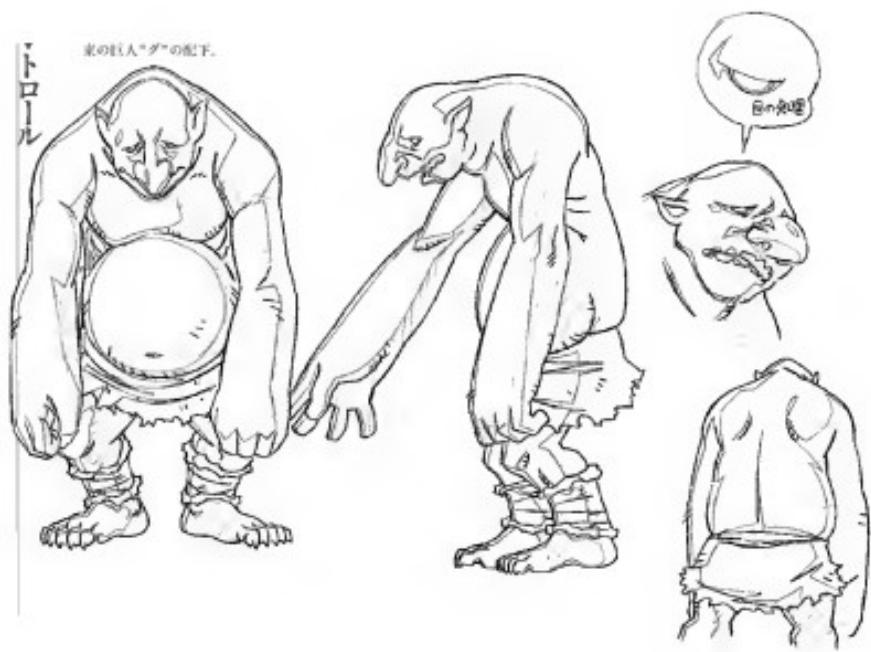


腹も食れば
速いです。



東の巨人“ダ”の配下。

トロール



トプの大森林の西側を支配していたテーガ。
東の巨人“ダ”よりも、分別があったためアインズに忠誠を行い、その支配下に入った。

西の魔姫
ギュラリユース・スペニア・アイ・インダル



2本の角が生えた巨大な惡魔犬。身にまつた鎖は防御にも攻撃にも使える。



トカゲを彷彿とさせる巨大な龍。見つめられると両目が石になってしまい「石化の枕眼」を持つ。



・ジャイアント・スネーク



・千葉蟲



・大王ヤンマ



・ベビケラ



・インセクト



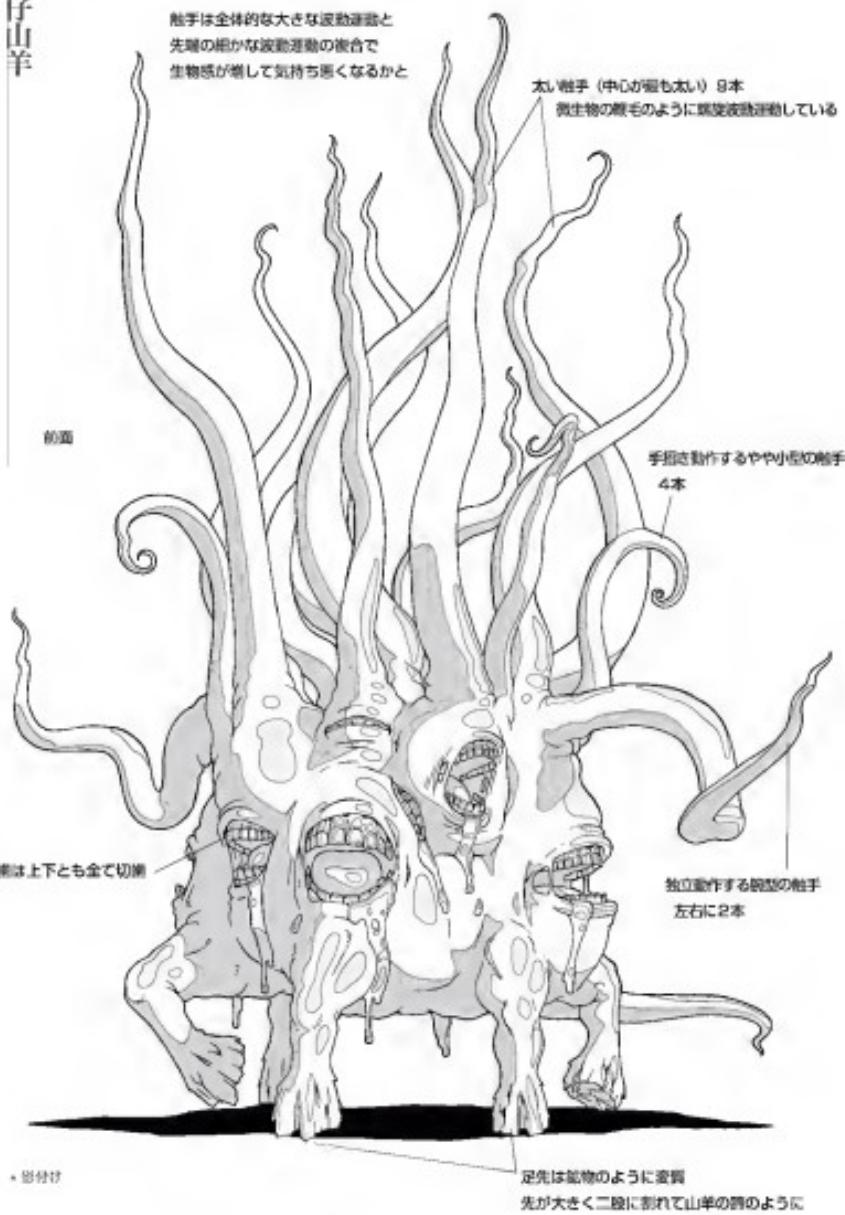
・虫

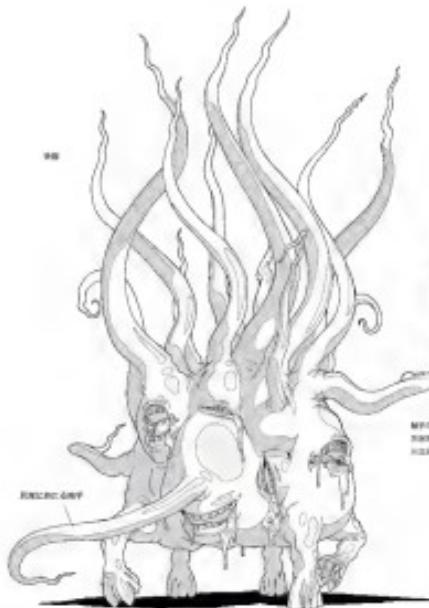


・虫



広範例群毛型の被放逐法（イア・シェブニグラス、「黒き春猿への哀」）によって犠牲者を生贋に召喚される最上位モンスター。戦場ではアインズの移動手段にもなった。





● 部付図2

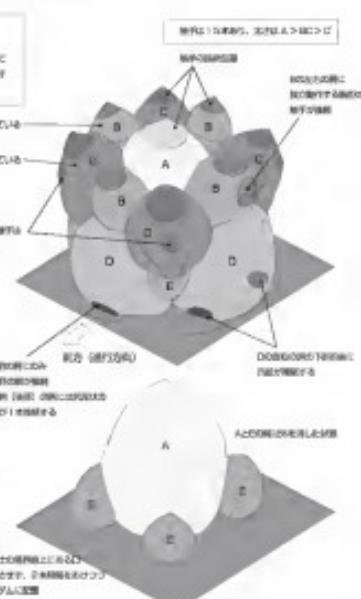
波間に現れる大いに頭下に這はす海きのこ



● 黒色イメージ



● ベース

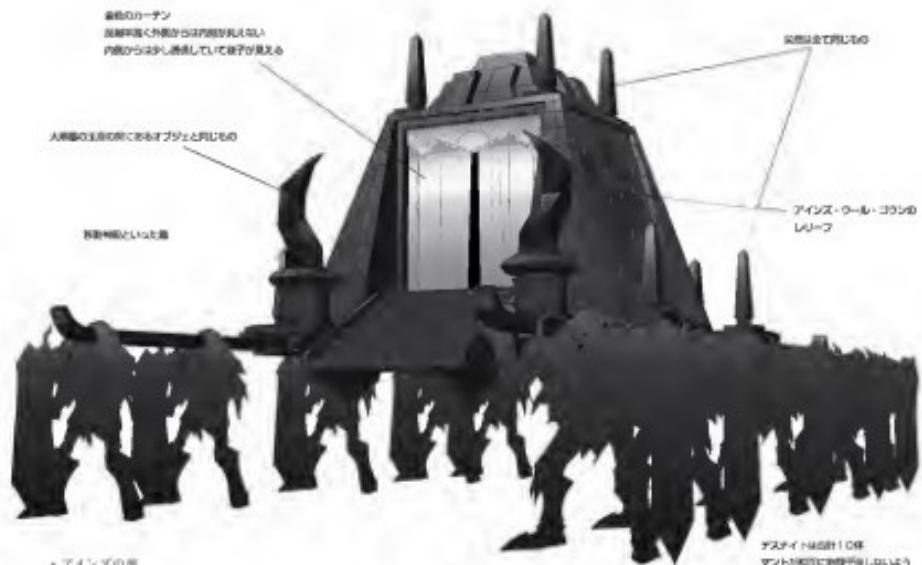




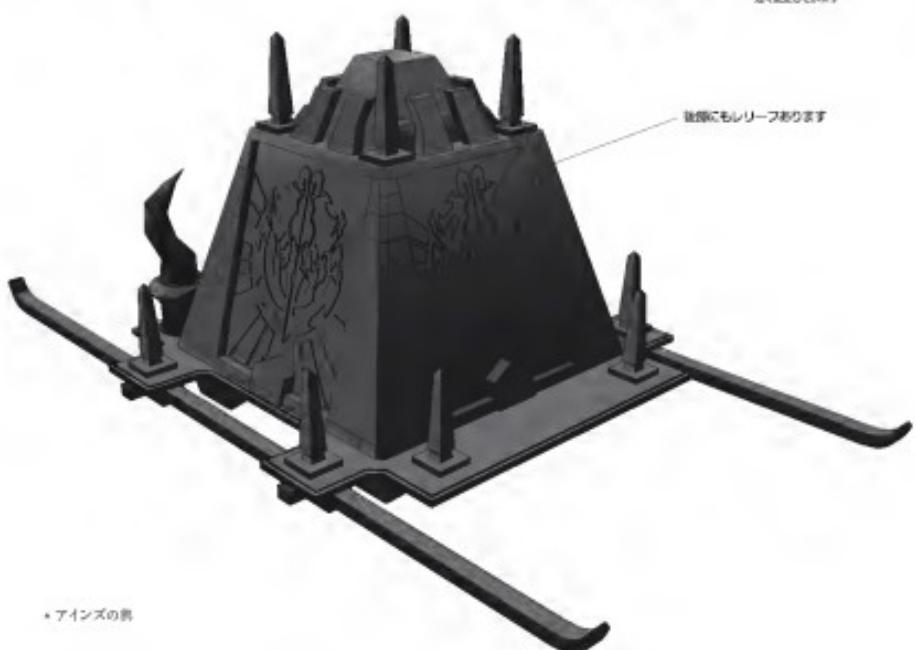
小物設定とは、多くのキャラクター設定と並んで外のデザインを指す。そのため、キャラクターの持ち物や住居に散らばる道具・家具類から食事のメニューや、作品によっては車両・飛行機まで小物設定ということになる。本作などでは、アートマの運行のデザインから、皇帝ジルタニアが使用する馬車など自然的なデザインなどを示す。

小物設定

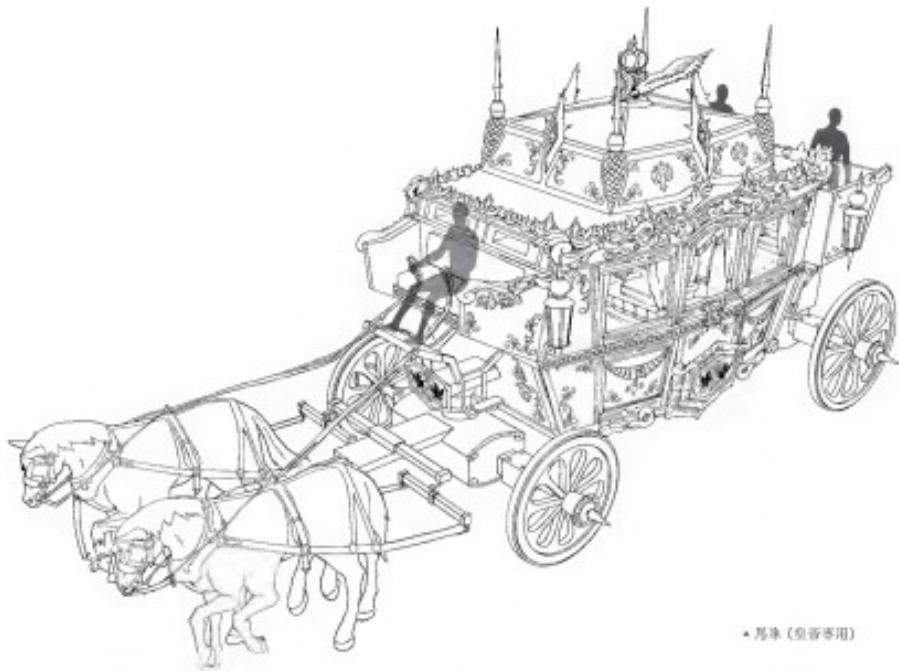




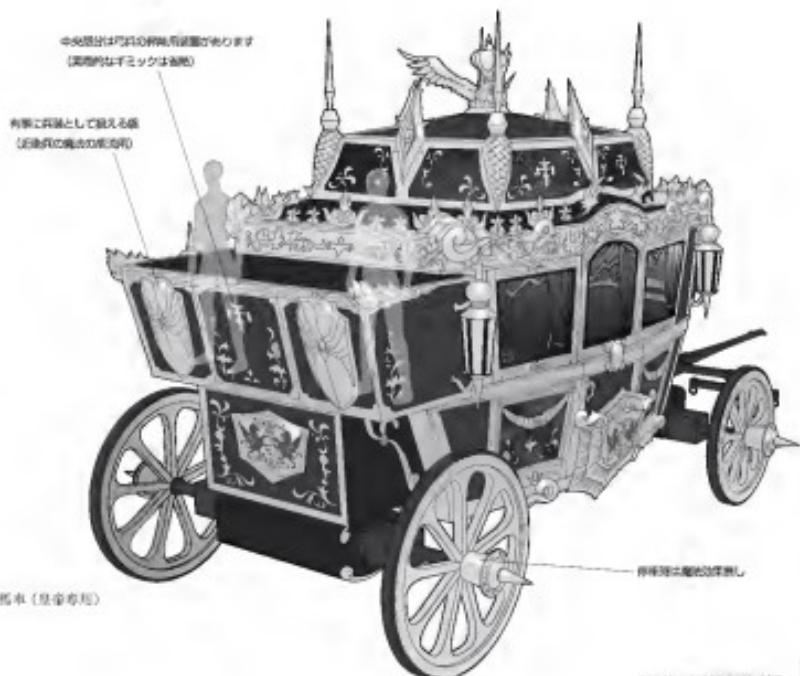
▲ アインズの例



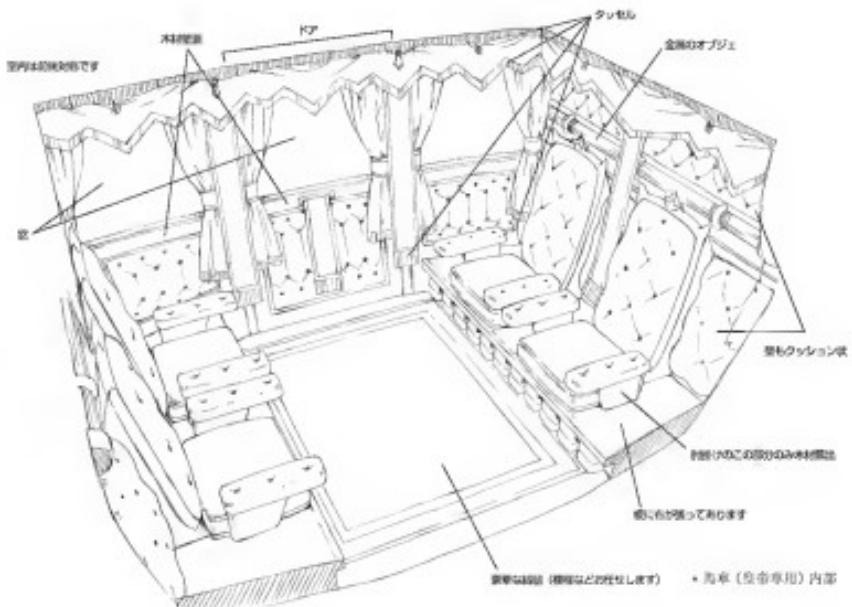
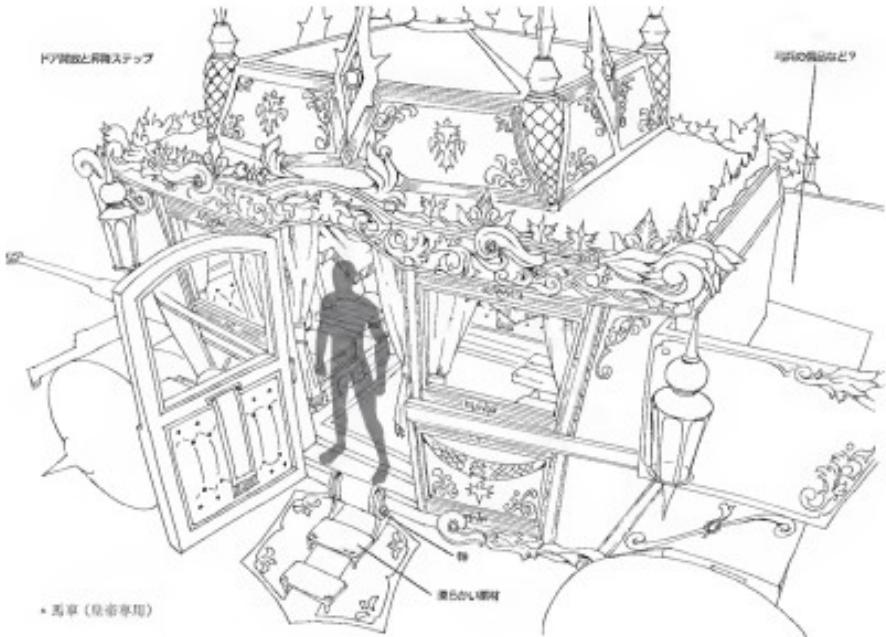
▲ アインズの例



• 馬車（皇室専用）



• 馬車（皇室専用）



馬車本体内部のゴシック調の装飾様式



マーク1
(エアースワーフ等
運営会社の商標)



マーク2



マーク3



マーク4
上下で分離式



マーク5



馬上のオブジェ



・馬車(皇帝専用)装飾

小ロゴシールド式オブジェ
馬車のドアにも使用



馬の横を走る走行する片手形の絆

装飾的装り(2022版)

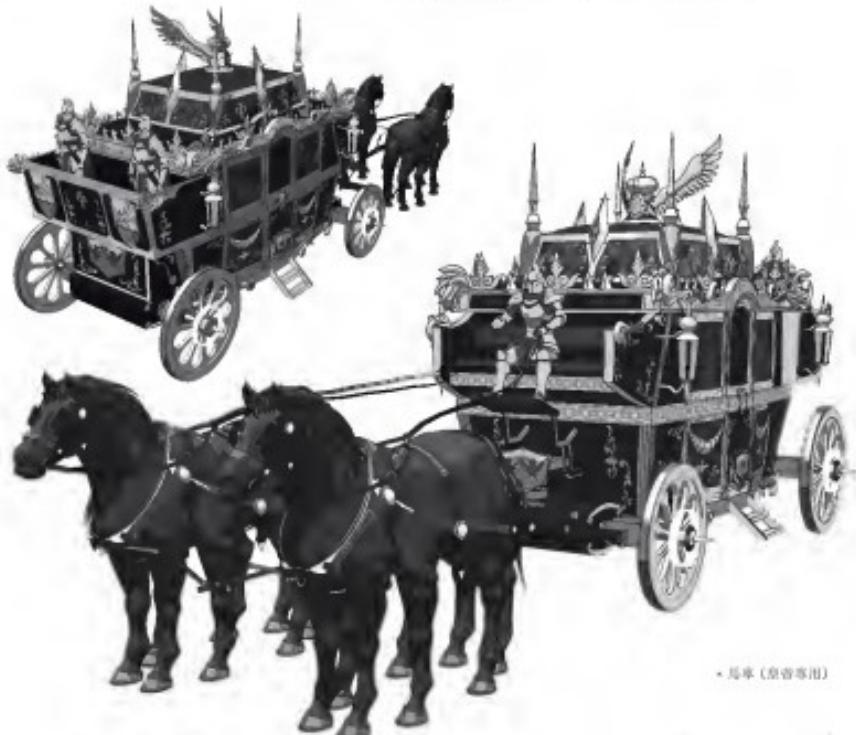
装飾的装り(2022版)
上古の魔術・封印などで本物表示に記載



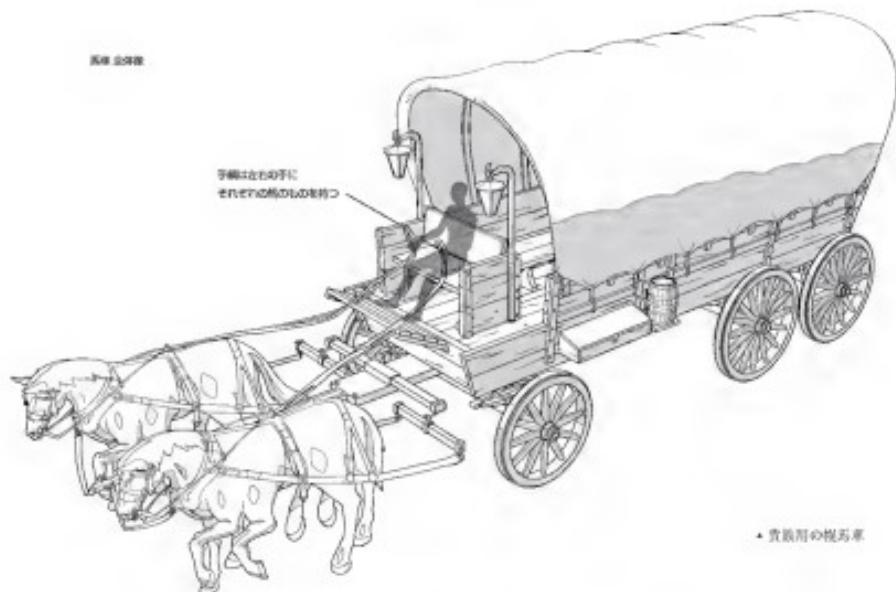
装飾的装り(2022版)
魔術の魔術と魔術の魔術に記載



エンブレムは皇帝で走るケーブルです



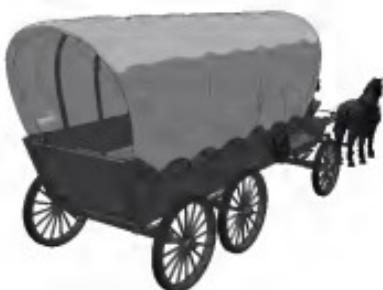
・馬車(皇帝専用)



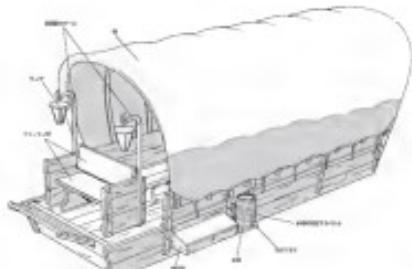
• 贵阳市文史研究



・実施用の視界求



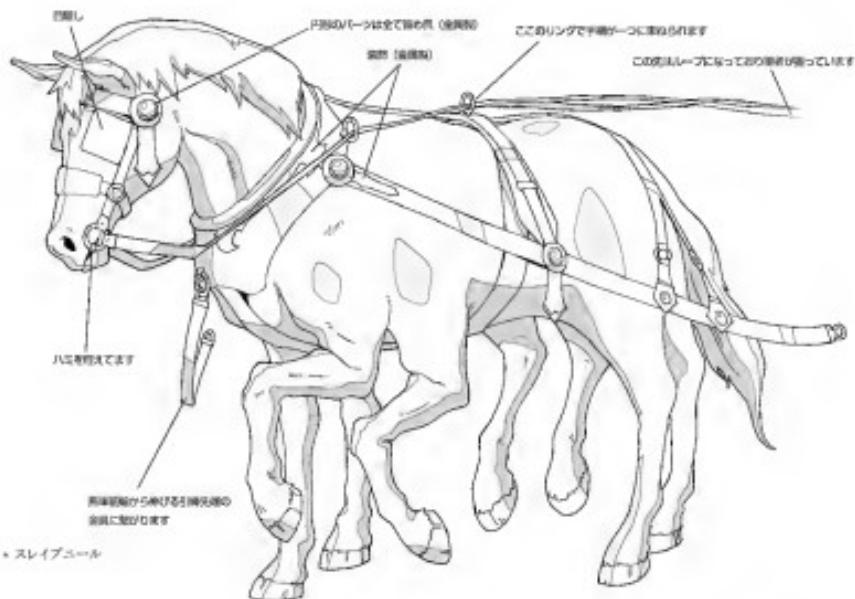
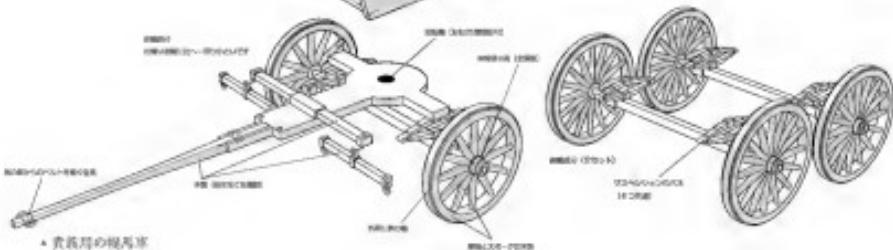
・貴族用の軽馬車

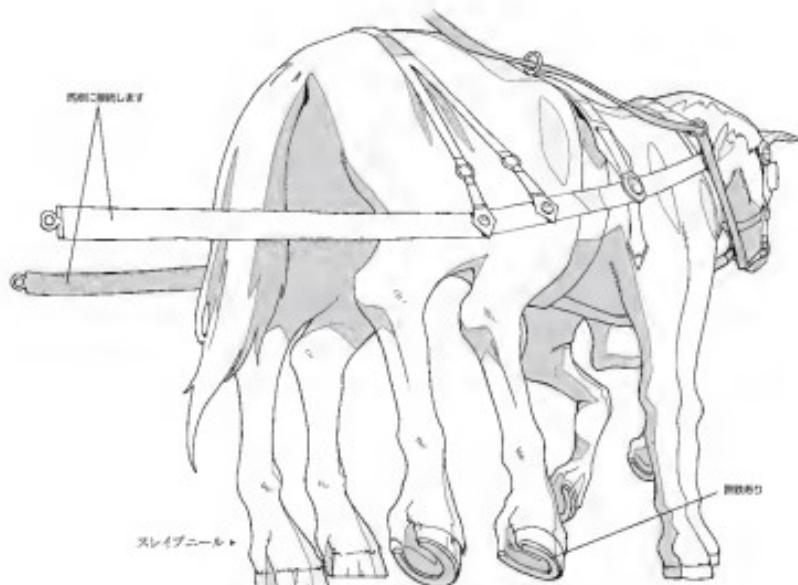
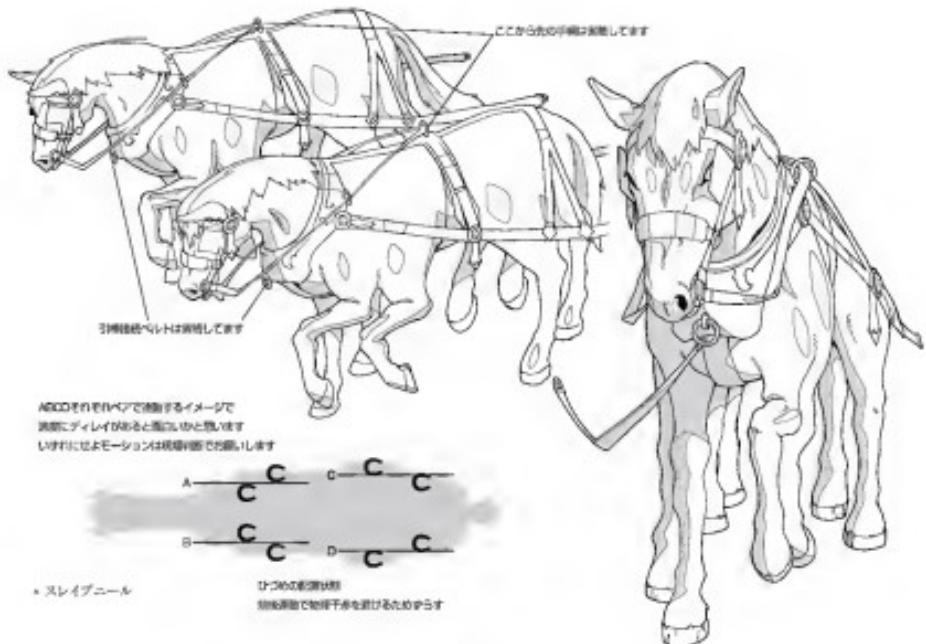


・貴族相の御基木

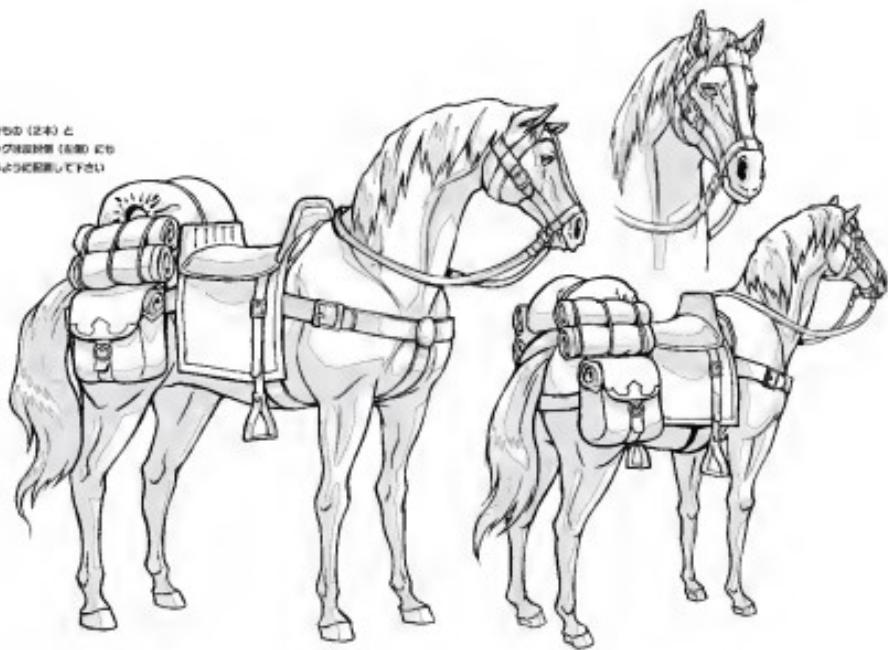


・貴族用の銀皿

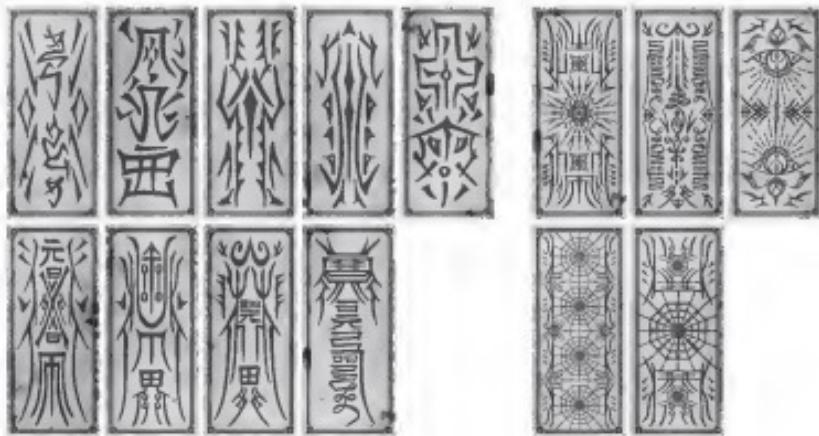




筆記の（2本）と
ハックの組合せ（左側）にも
同じように配置して下さい



＊馬具（添装）



＊エントマの模様

・ギルドエンブレム



モモンガ



たっち・みー



死後又生者



黒ころもっちもち



ウルベルト・アレイン・オードル



ヘッドヘッド



ベロントーナ



ぼくぼく恋羞



タブラ・スマラグディナ



武人道御前



ごりある・たりすまん



初次郎

* リザードマン 目紋マーク



竜牙 (リザン・タスク)



羅刹 (グリーン・クロ)



銅き足尾 (レイザー・ヘッド)



朱の眼 (レッド・アイ)



小きき口 (スモール・ファング)



八本指 *



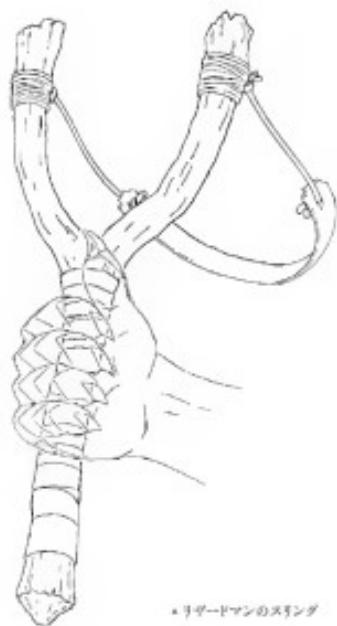
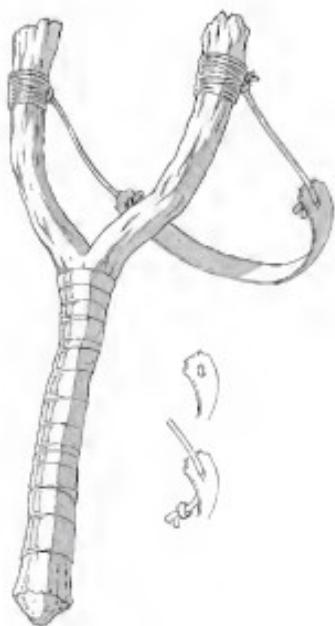
* ルンサイクロペディア



* フルキセグク



* シンフィーレアの新規ボーション



・リザードマンのスリング



・リザードマンの脊椎骨



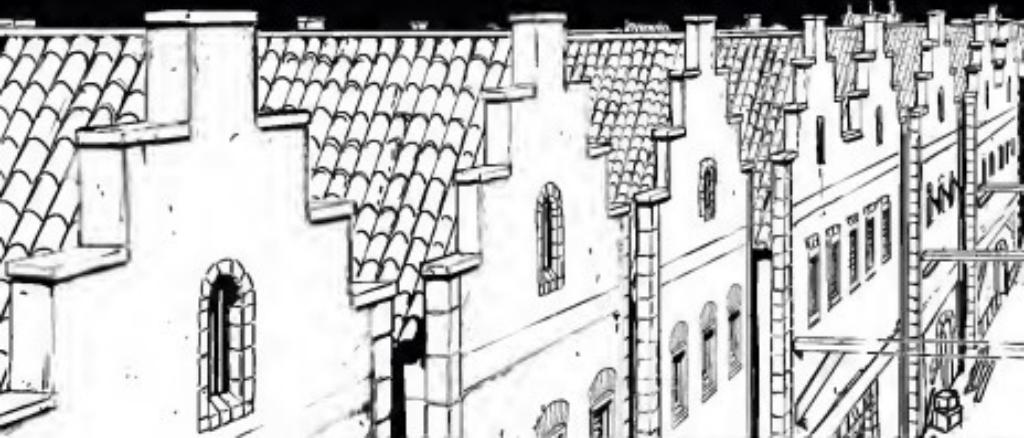
・リザードマンの尾椎



・白金質

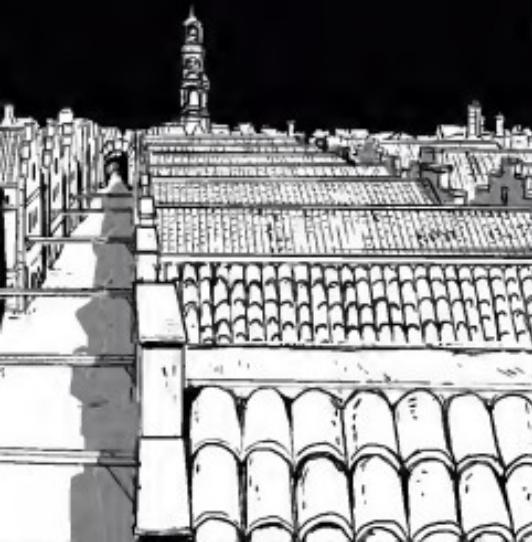


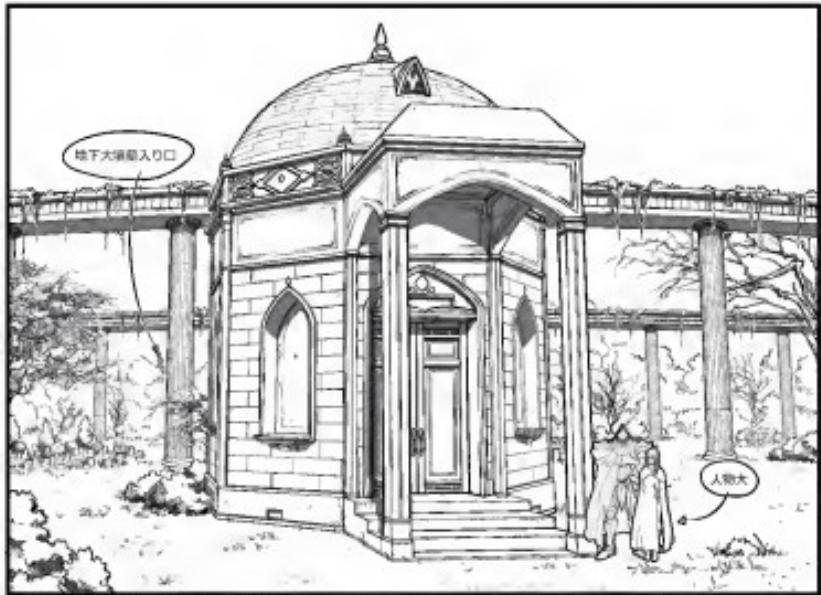
・訓練用 刀を基とした武器



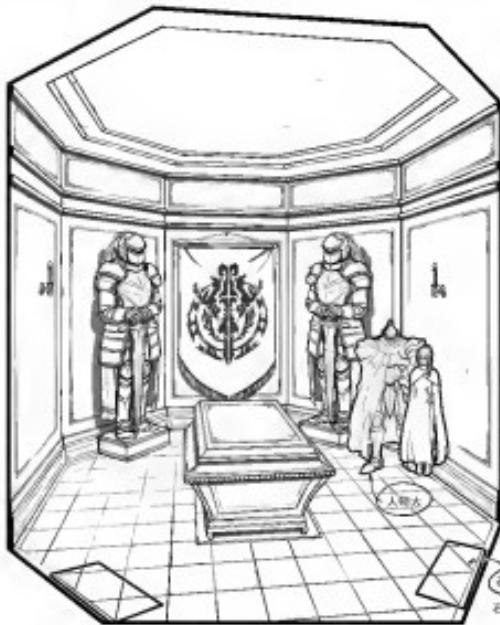
壮大無邊なナザリック地帯大草原には、まだまた画面に登場していない地所が多い。加えて、2期・3期の舞台は少し下つ地位へと移っていった。これら新たに描かれた背景の設定圖には、さざれをするキャラクターとの対比が強くなされているため、美術スタッフによる細密な打ち合わせの多く、細心の注意が払われられる。

美術設定





*ナガオカ地下大埴輪 外周部の小堂 手前



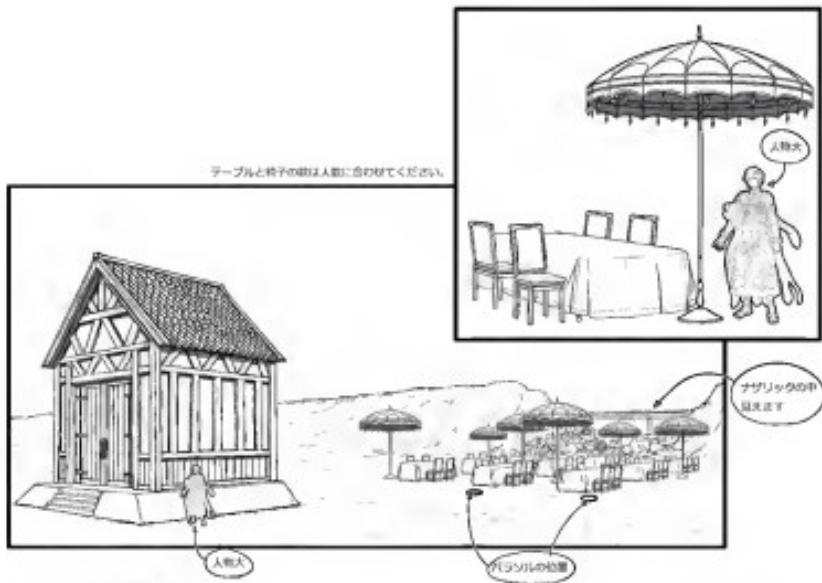
*ナガオカ地下大埴輪 外周部の小堂 手前



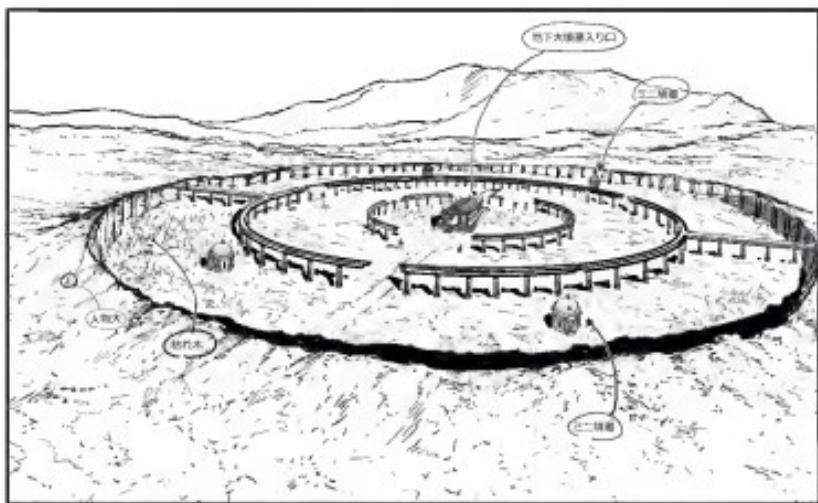
石棺の位置
石棺の位置に合わせてください。



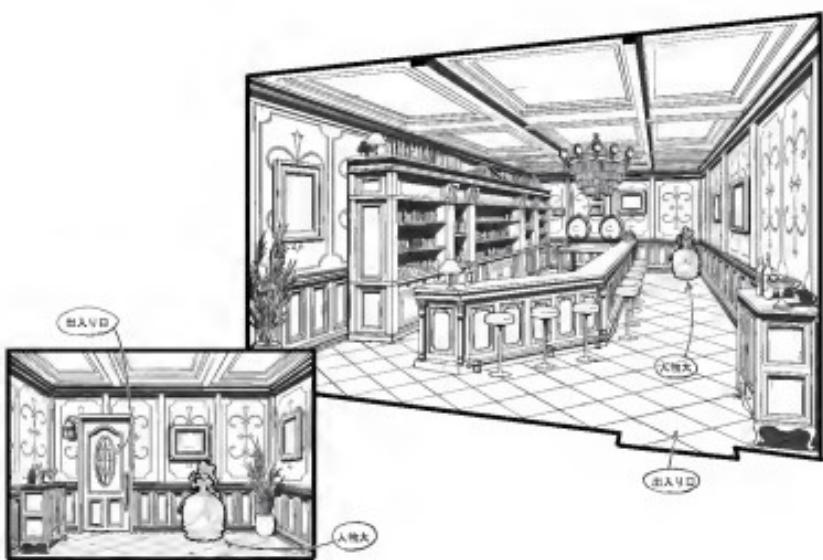
▲ナザリック地下大堀墓 外周部の小亞廻 内部の石像



▲ナザリック地下大堀墓 外周部 ログハウス

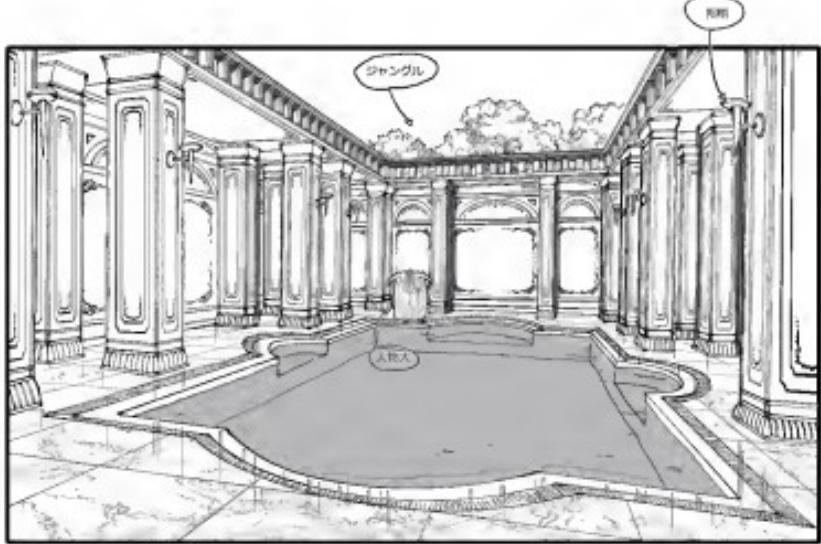


*ナガオツカ地下大墳墓 地表部中央墓室 開闢図

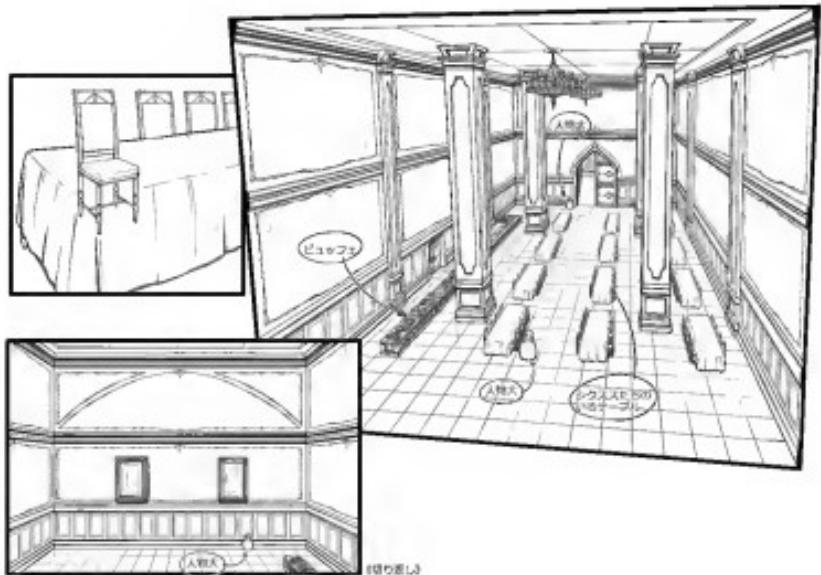


《造り出し》

*ナガオツカ地下大墳墓 第9階層 BAR



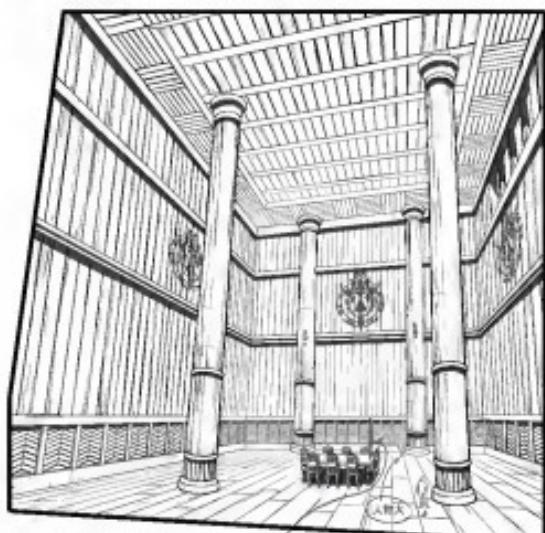
* ナギリック地下大堀裏 第9階層 アインズ専用厩舎



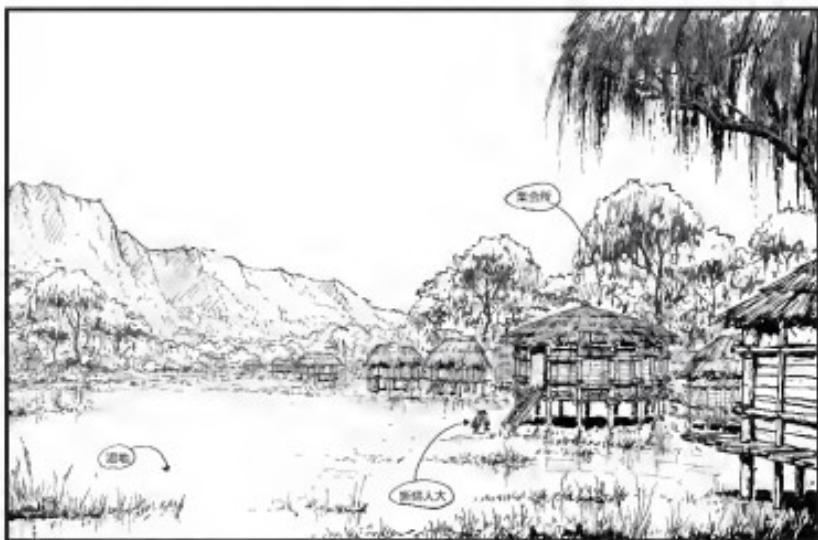
* ナギリック地下大堀裏 第9階層 -般メイド専用食堂



*ナザリック地下大迷宮 第9階層 スペリゾントナザリック



*ナザリック地底城内部 司令官室



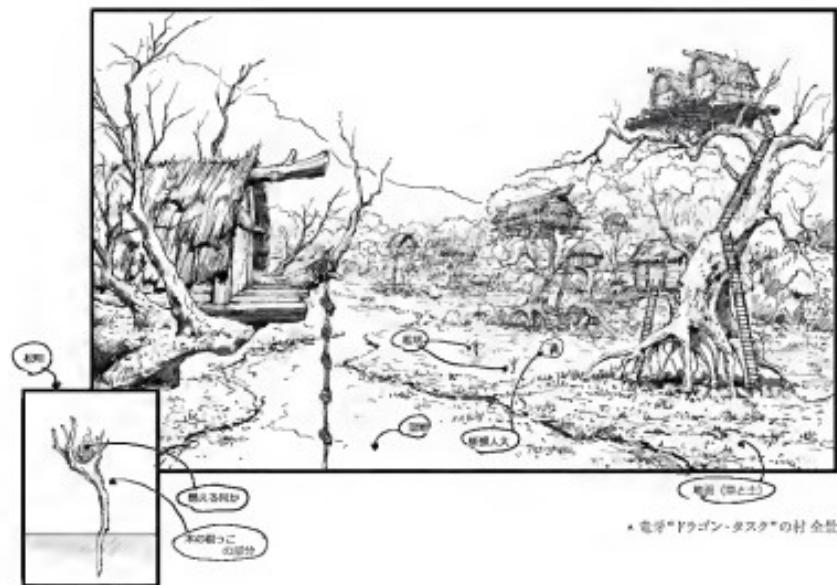
* 沖縄「グリーン・クローザー」の村 全景



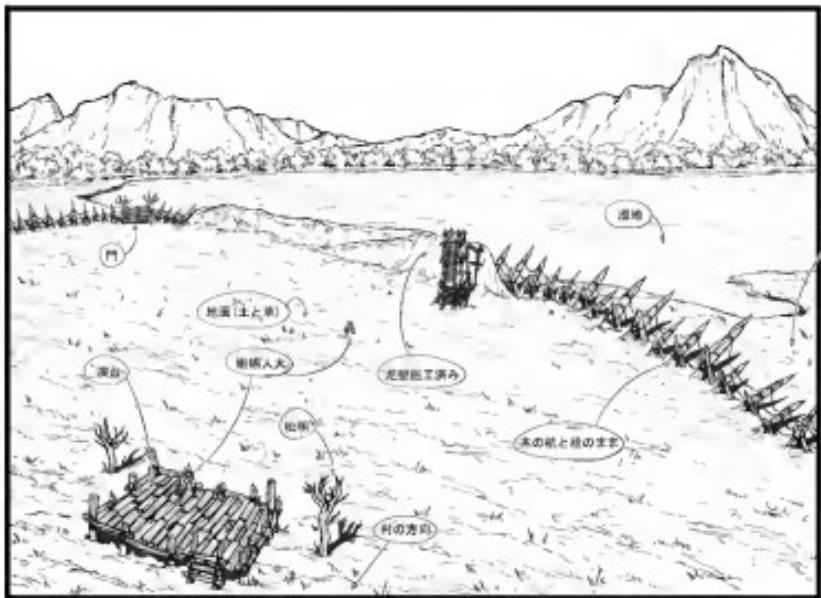
* 沖縄「グリーン・クローザー」の村 セロセの小屋



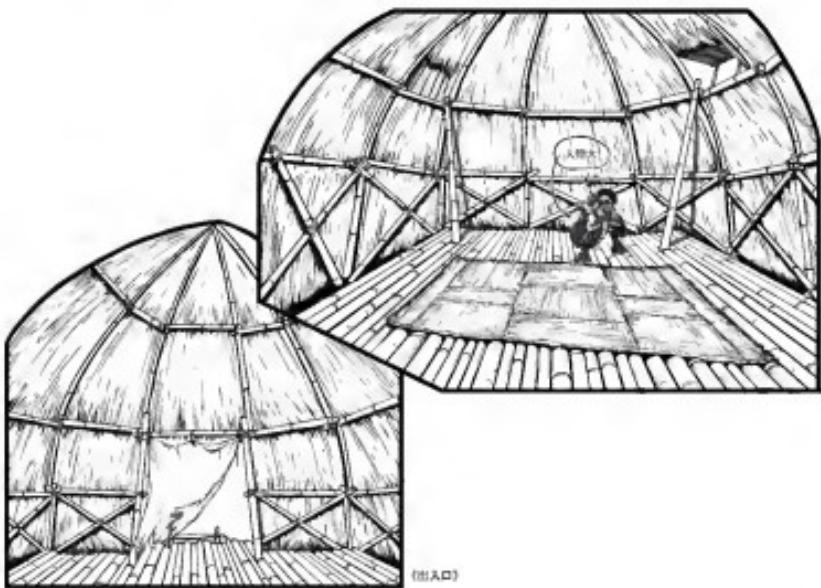
* 本の宿“レクア・アイ”的村 全景



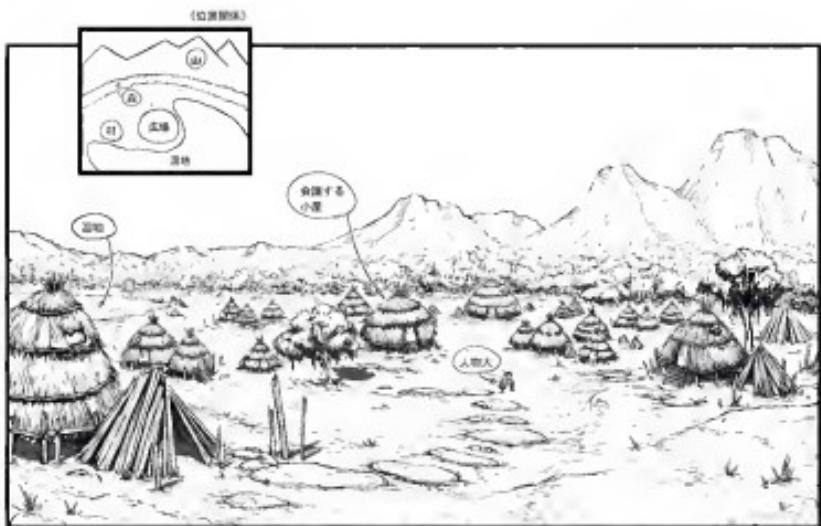
* 魔界“ドラゴン・タスク”的村 全景



・観光施設“レイザー・テイル”の村 入り口＝広場 全景



・観光施設“レイザー・テイル”の村 族長会議場



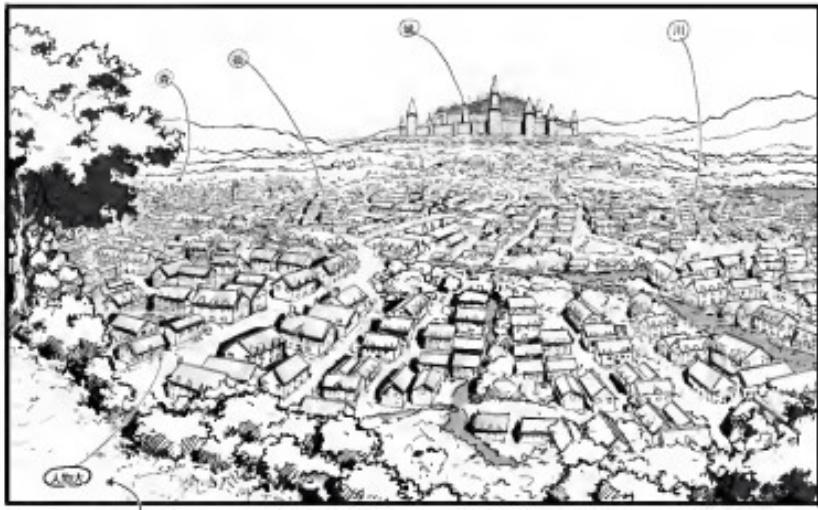
▲ 鎮守尾“レイザー・テイル”の村 全景図を送し



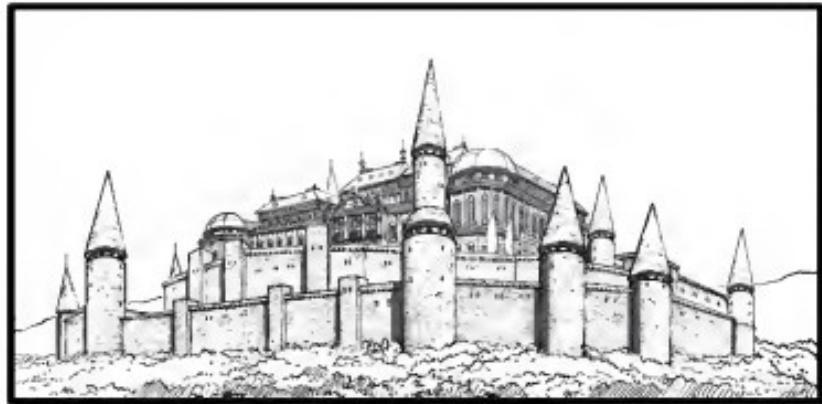
▲ トグの大森林園拓地 サザリック園邸



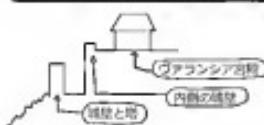
* スレイン法国 梦祀場新地下



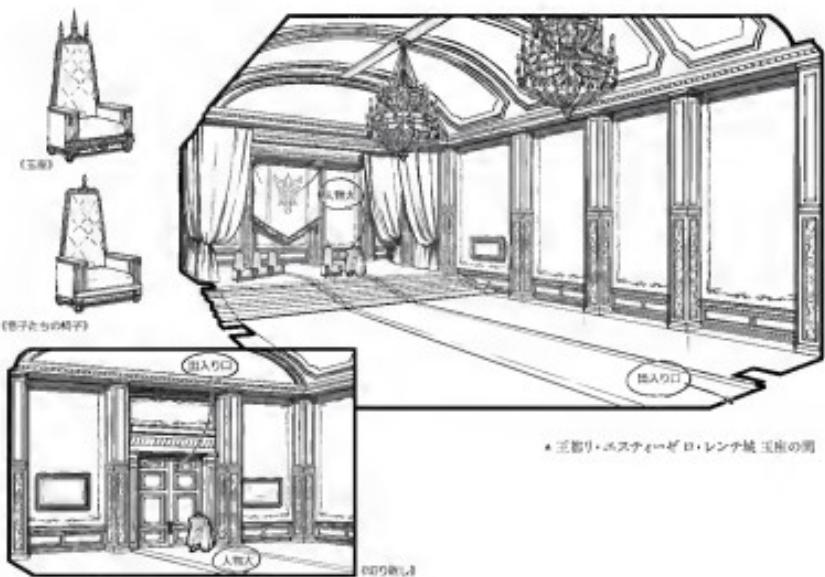
* 三都リ・エスティーデ 全景



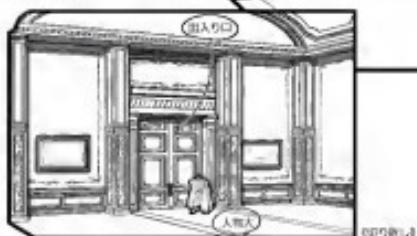
* 王都リ・エスティーゼロ・レンテ城 城壁 外観



大きさの参考です。厚さや距離は違うします。



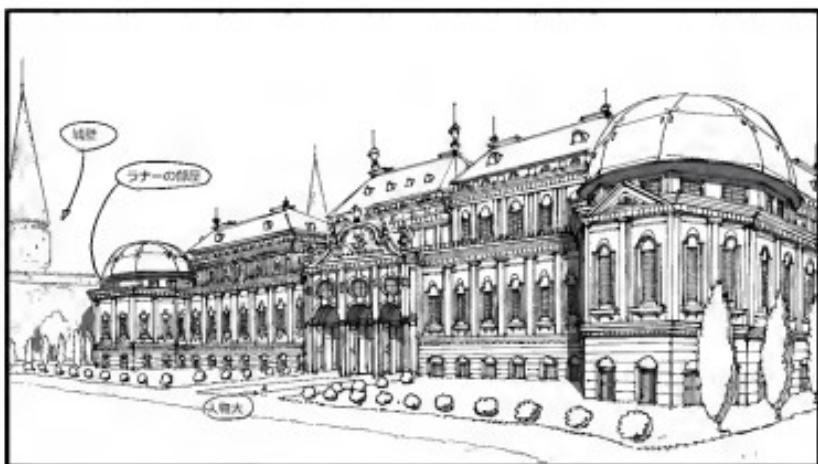
* 王都リ・エスティーゼロ・レンテ城 玉座の間



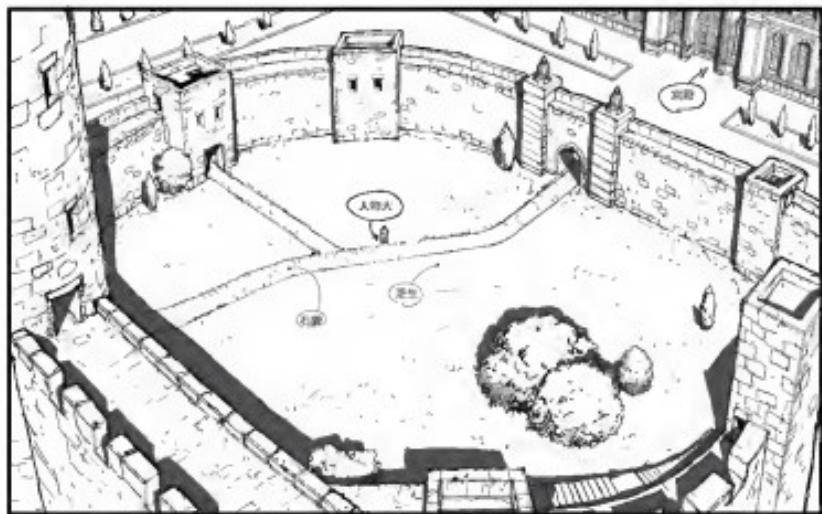
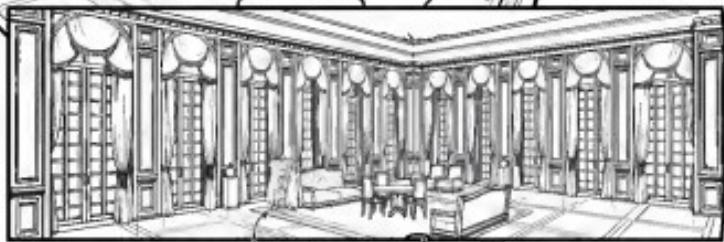
切り抜き



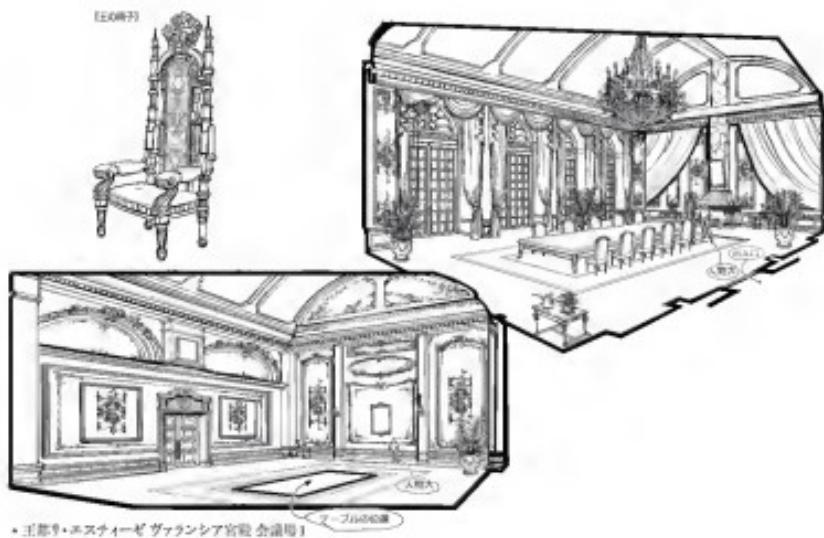
▲ガゼフの家外観



▲王都リ・エスティーベ ヴァランシア宮殿



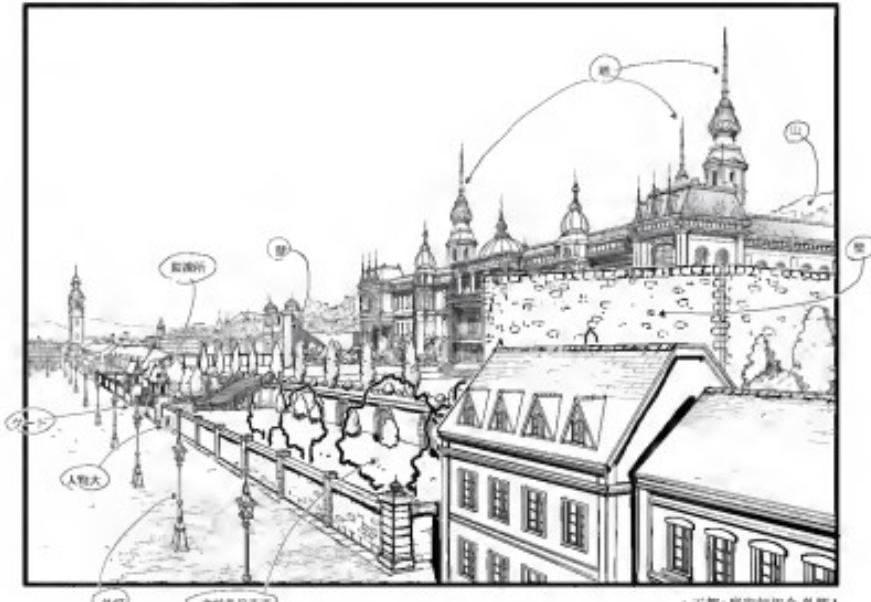
* ヴァランシア宮殿 中庭



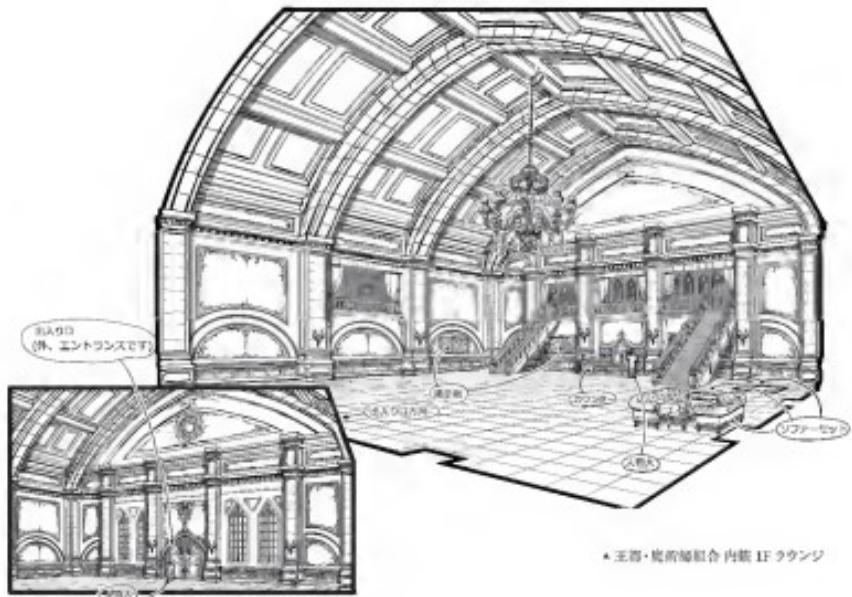
* 王室9・エスティーヴ・ヴァランシア宮殿 会議場俯瞰下



* ヴァランシア宮殿 タナーの部屋



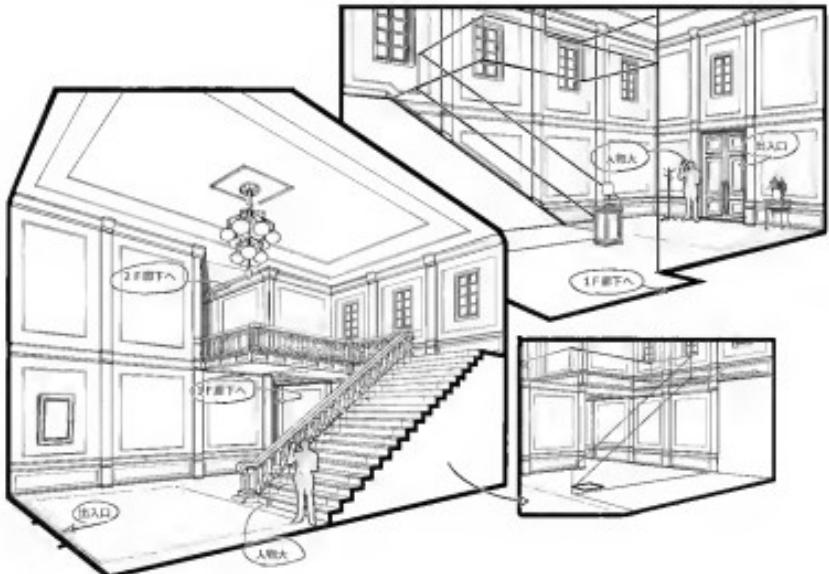
* 王都・魔術師組合 外観1



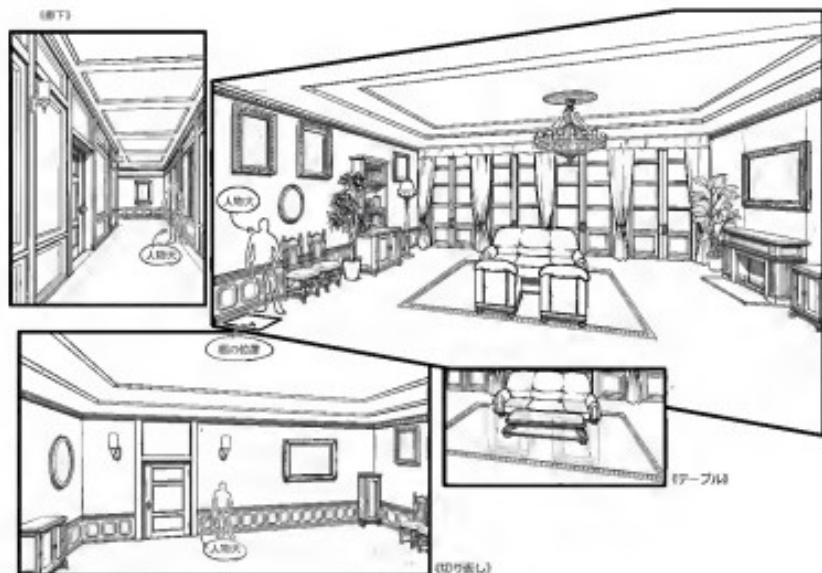
▲ 王都・豪華な冒険者の宿 本館



セバスの屋敷 外観



セバスの屋敷 玄関内



▲ セバスの屋敷 選接室



▲ 王都 大通り路地裏



* 実際の 相鉄出入り口



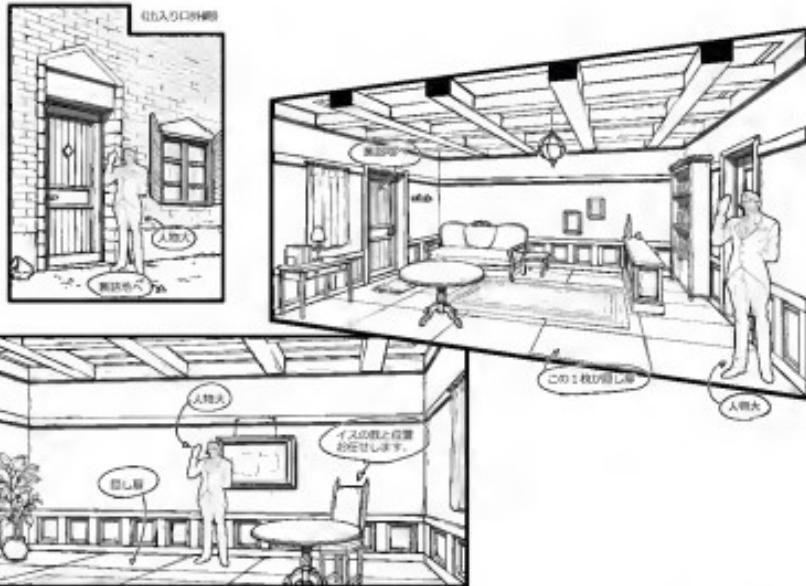
相鉄入り口のオブザベリ



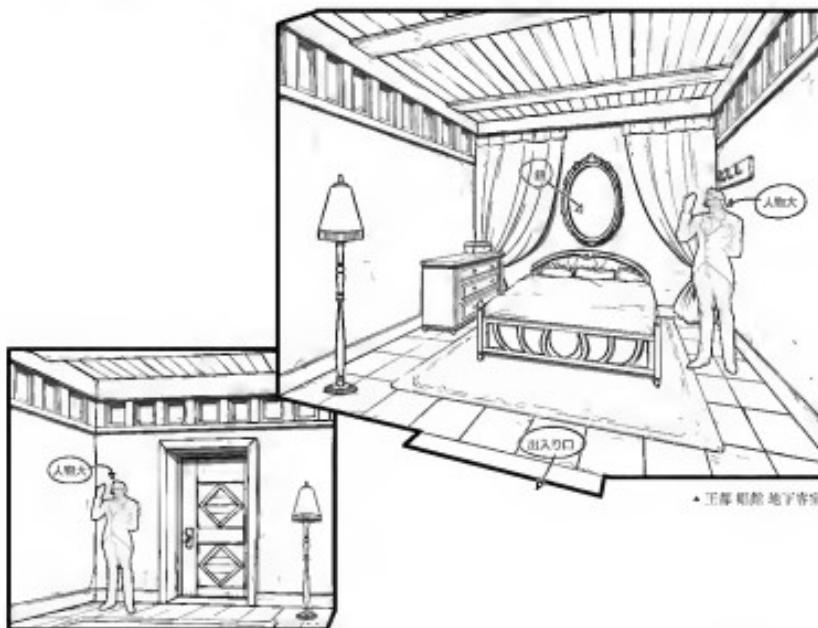
* 王都 純館 1Fエントランス



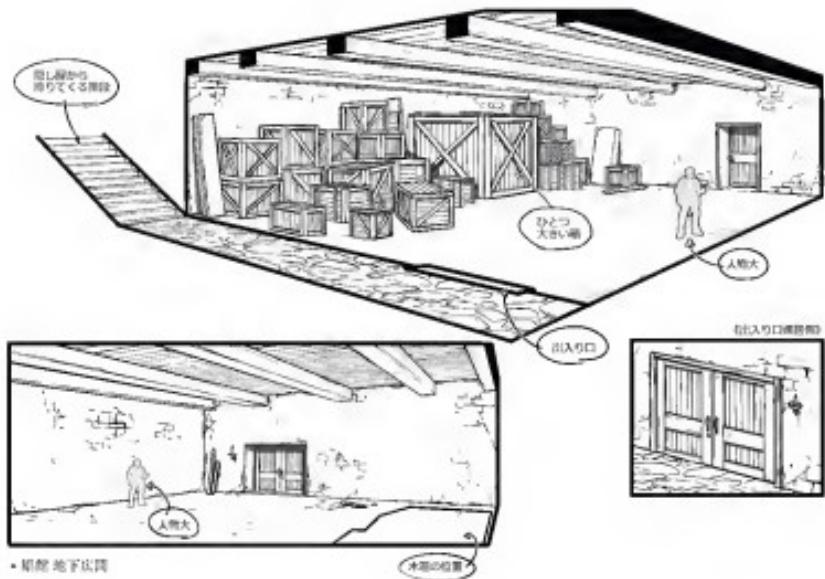
入り口(E)
奥の扉は外開きめでです。



▲ 王都 和郎 舞台が通じる時物

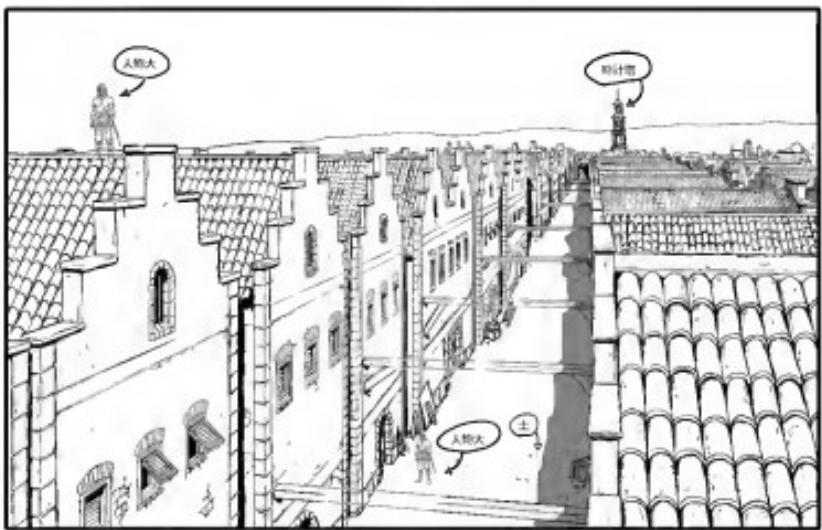


▲ 王都 和郎 地下牢室

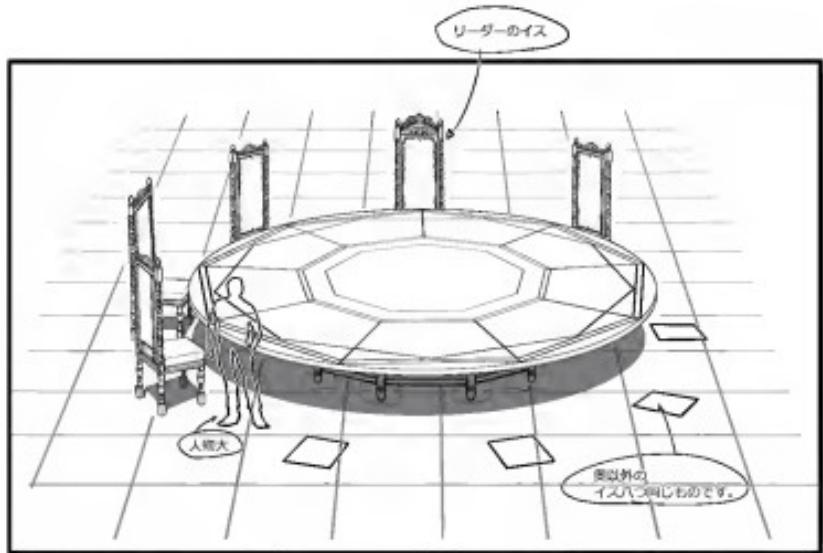
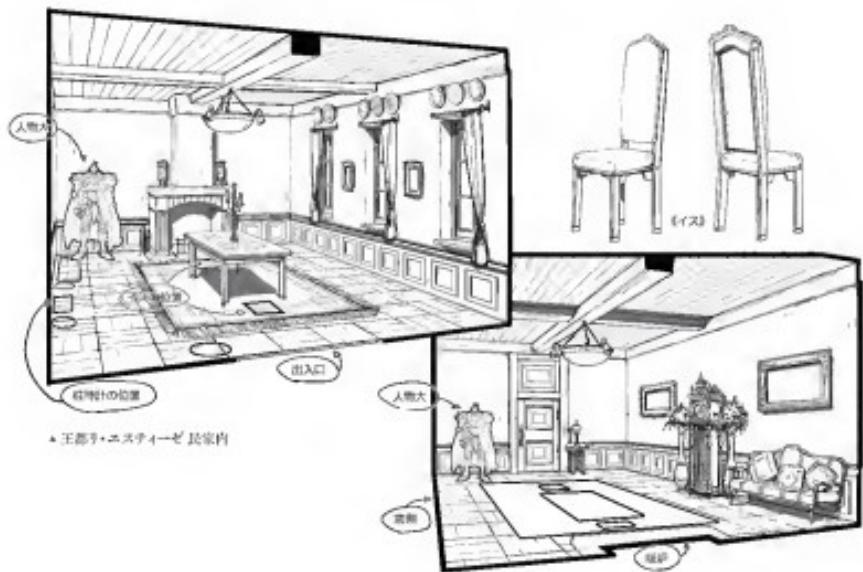


• 相原 地下収蔵

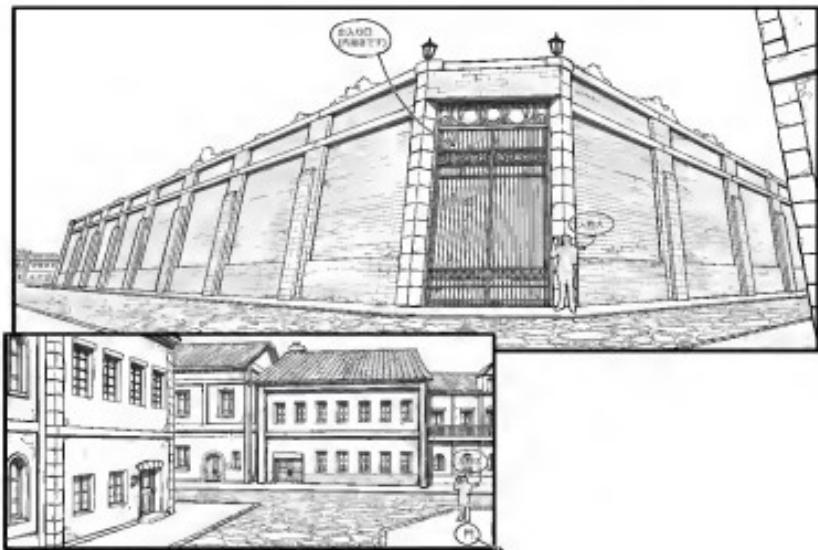
木箱の位置



• 王都リ・ヌスティーゼ 収蔵区域

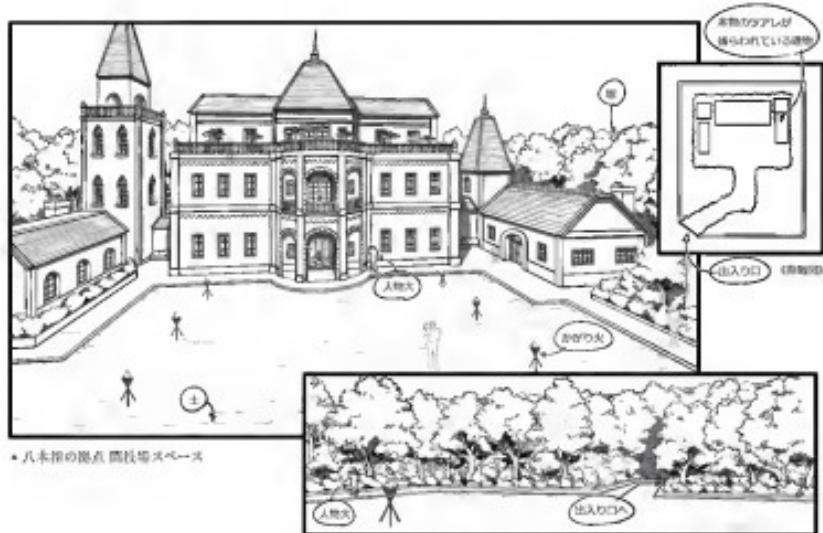


• 八本指のアシト 紗卒と椅子

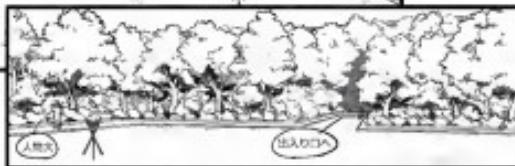


八木指の拠点 外観 図

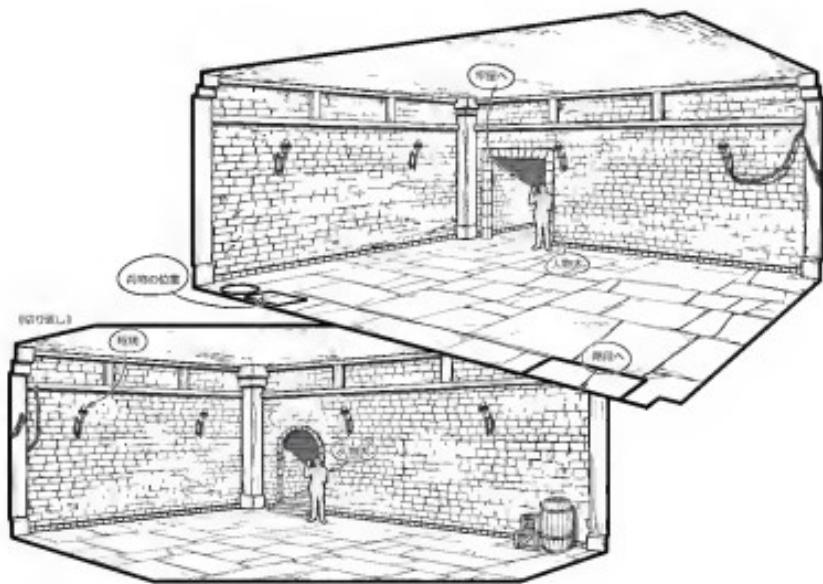
• 八木指の拠点 外観 図



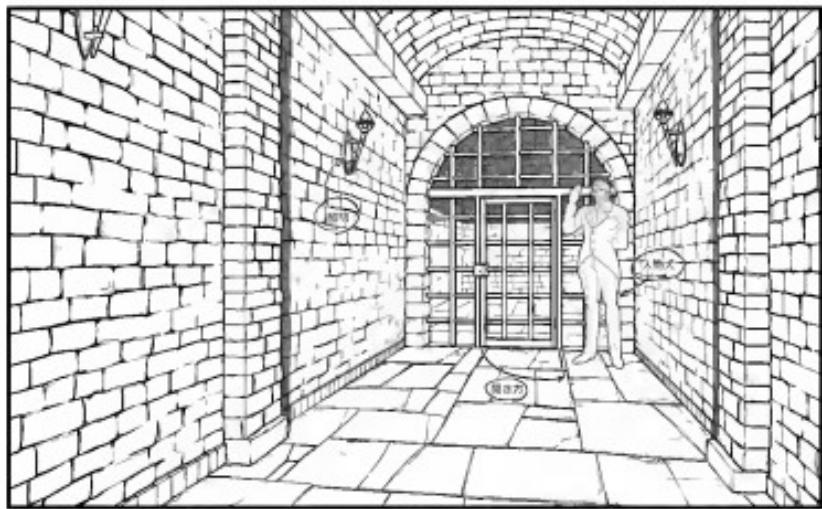
八木指の拠点 開校場スペース



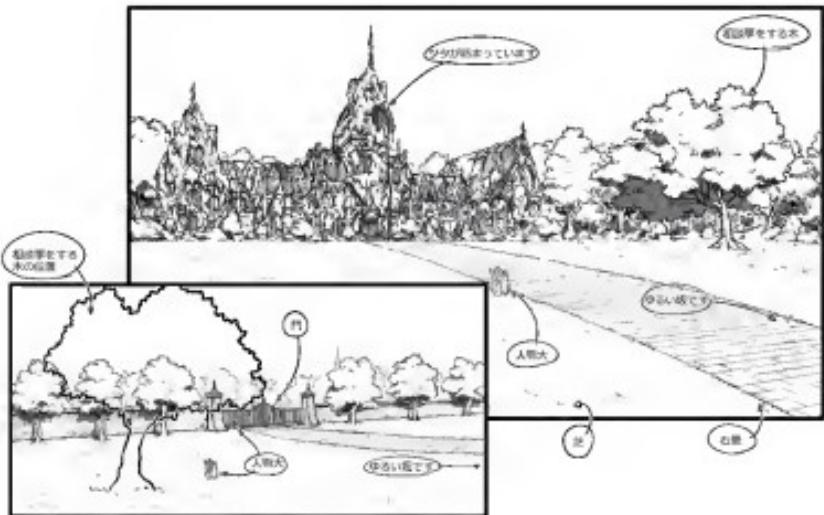
切り落し



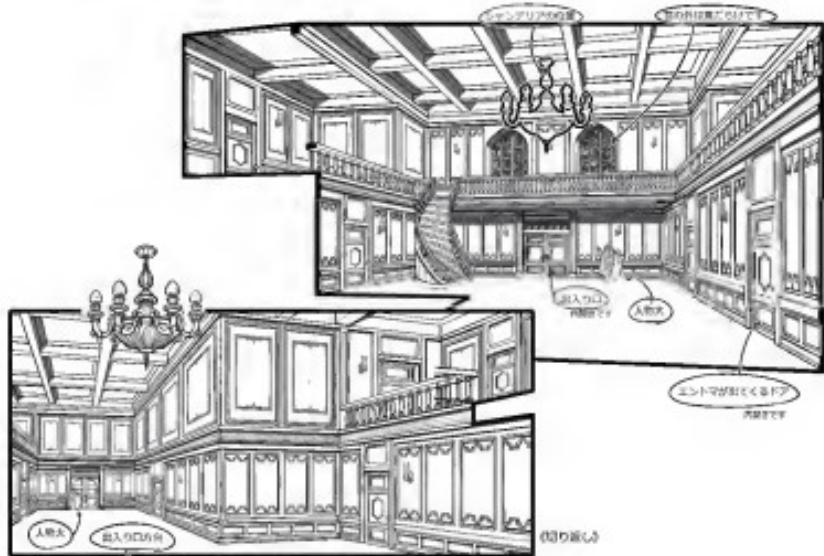
▲ 八本指の拠点 中庭への通路



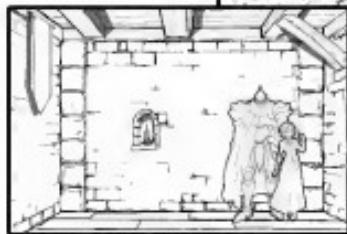
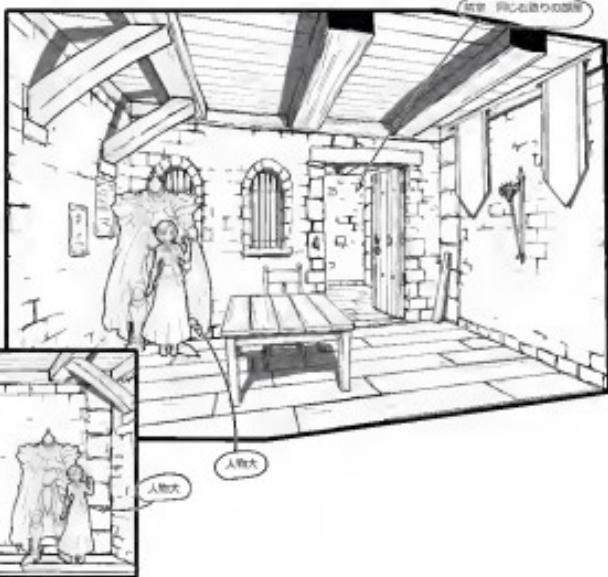
▲ 八本指の拠点 守護者廊下



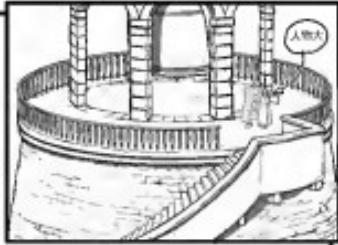
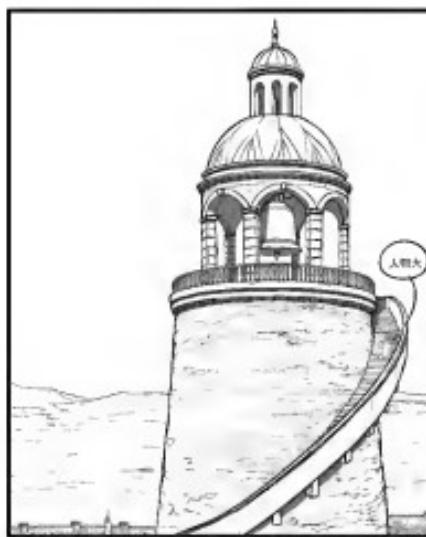
【切り落し】



・【八木哲】：ヒルマの胸 内観



▲エ・ランテル 検閑塔内 取り調べ室



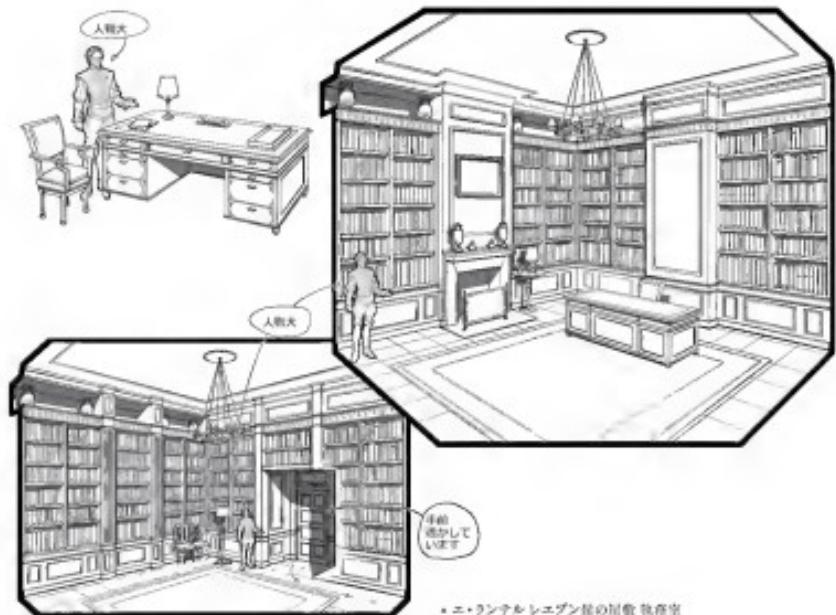
▲エ・ランテル 屋上の塔

執務室部分は
外観から見るとき
内側から窓が見えます。

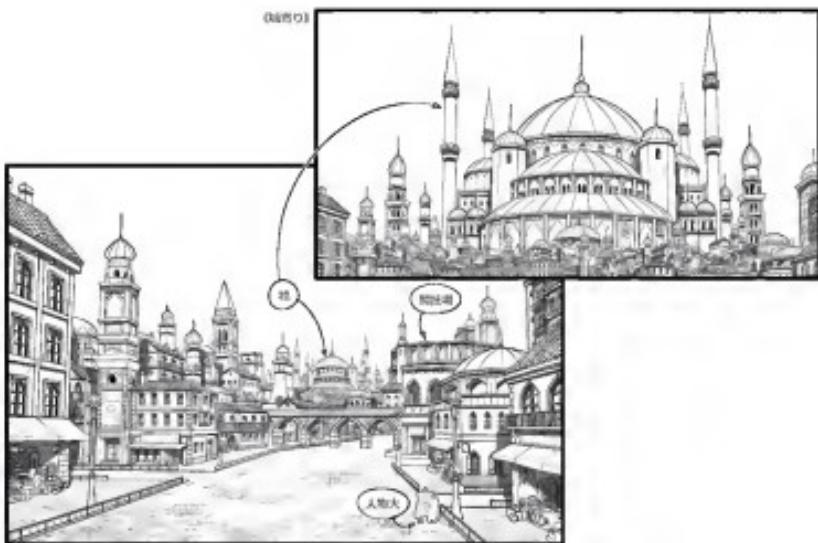


▲ エ・ランデル レエヴィングトンの居敷 外観

人物大



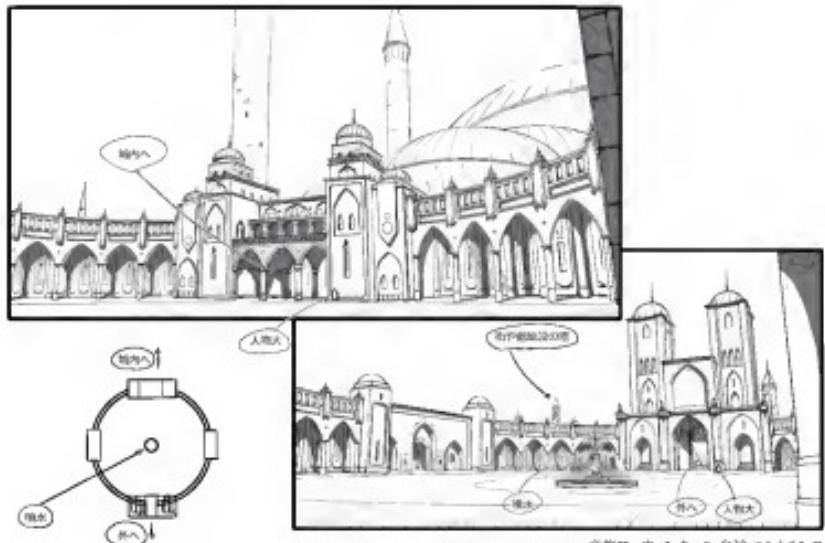
▲ エ・ランデル レエヴィングトンの居敷 执務室



* バハルス宮殿 花崗アーヴィンタール

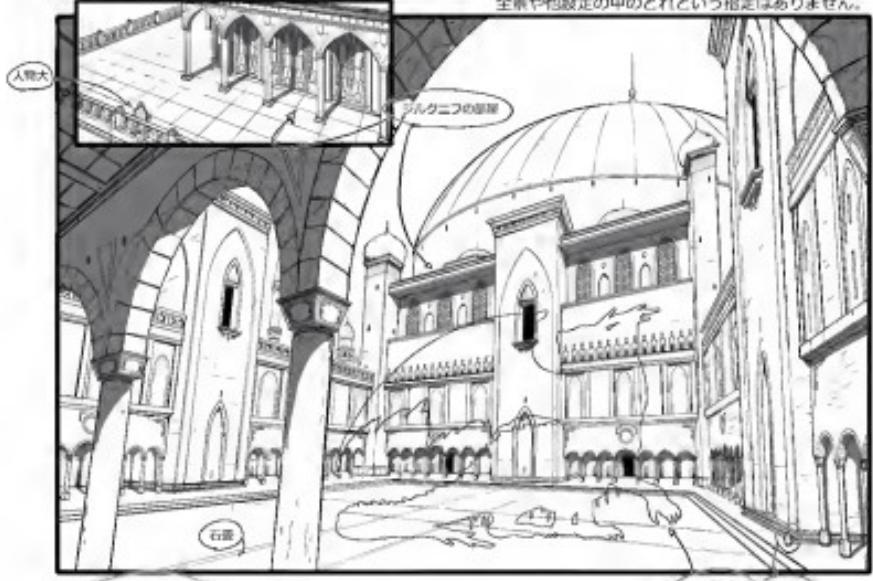


* 倍都アーヴィンタール 露天の屋台



*宿部アーウィンタール 広場 ホントラス

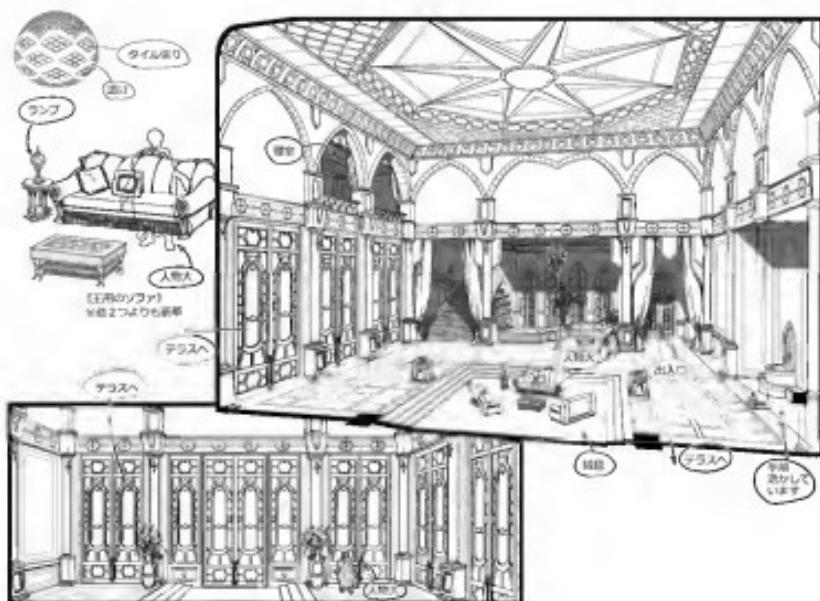
遠くに見えてる建物や塔は、
全景や他設定の中のどれという指定はありません。



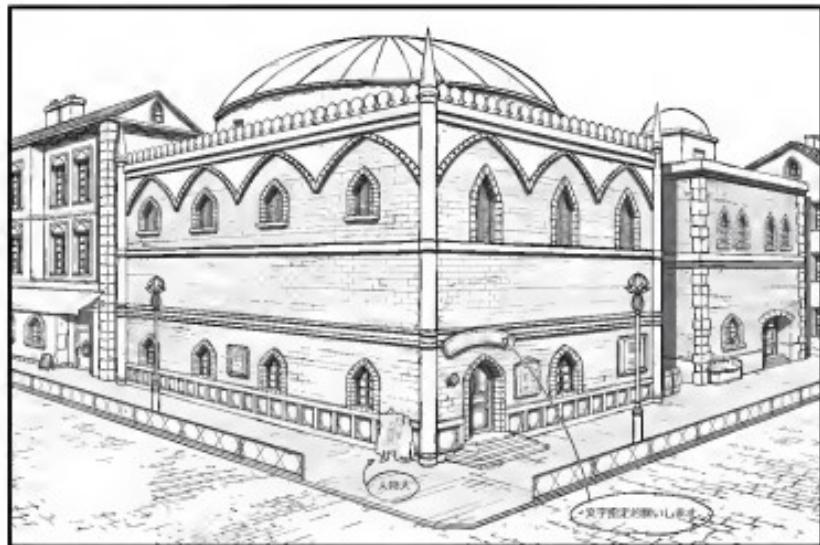
対面と同じです。

*宿部アーウィンタール 広場 中庭

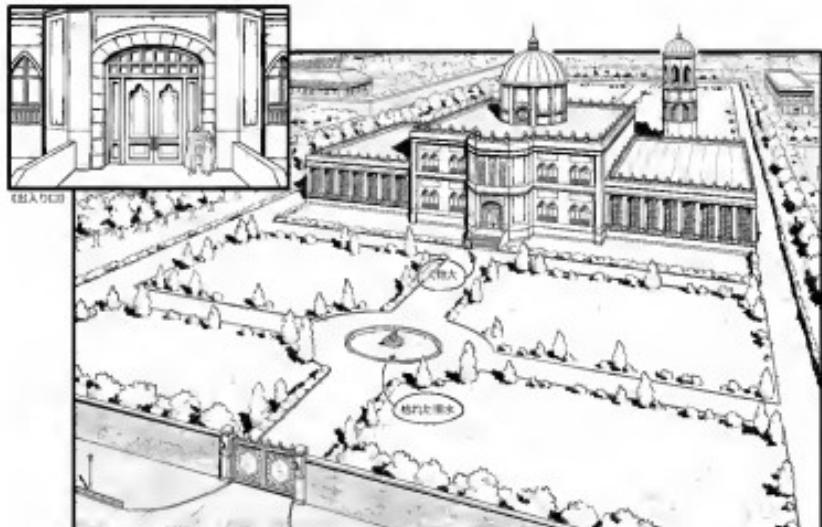
ドフコン大 人物大



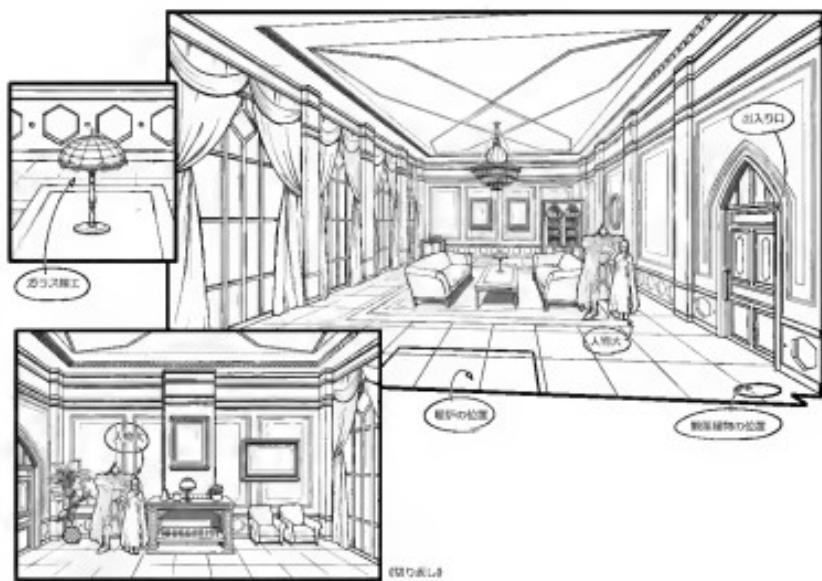
■ バハムチ帝国 ジルケニアの私情



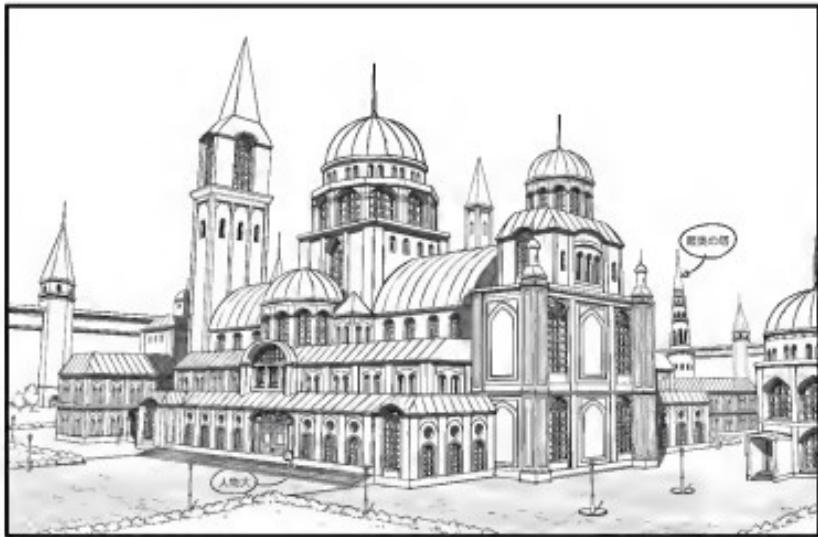
・市原アーヴィングタール 独り神様亭 外観



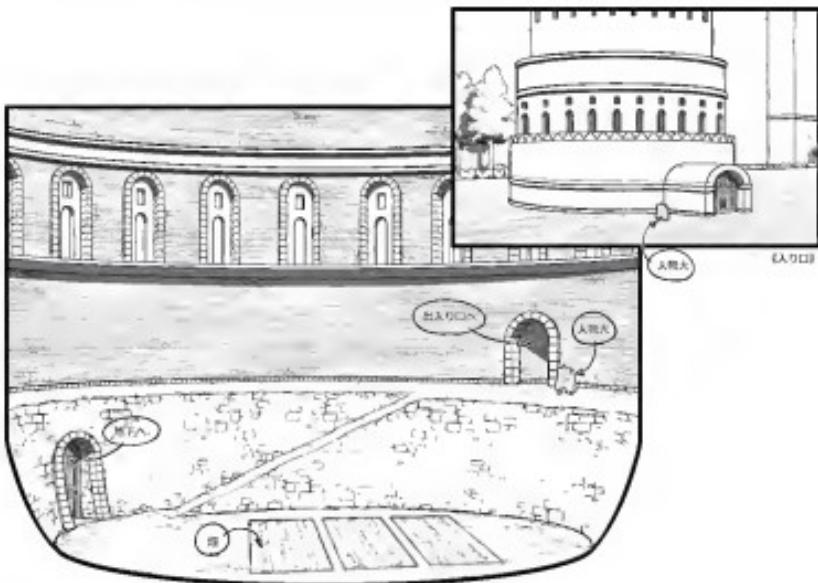
・帝都アーヴィンタール アルシムの居館 外観



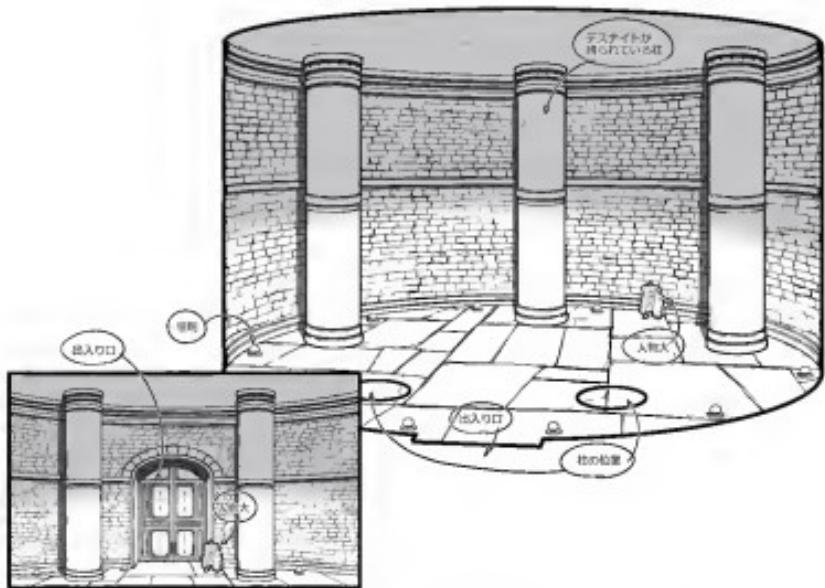
・帝都アーヴィンタール アルシムの居館 店舗室



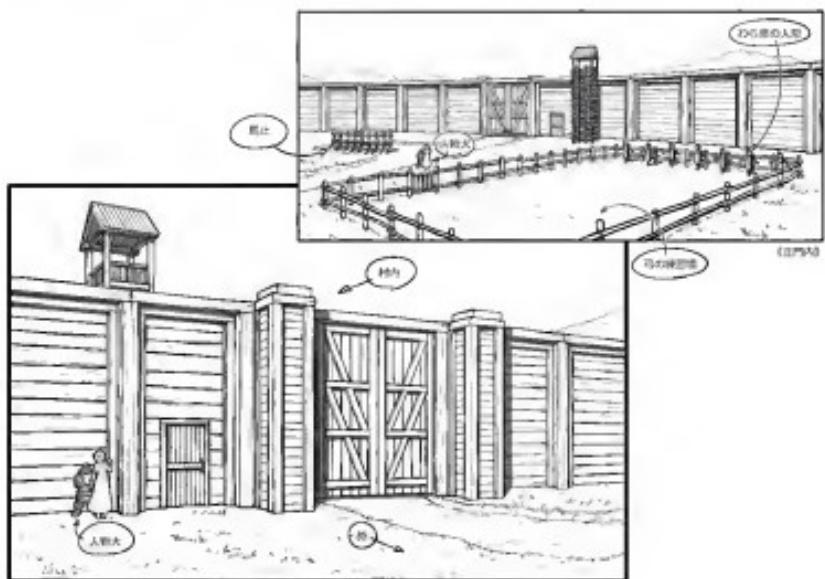
◆ 宇都アーヴィンタール 市国産桂吉



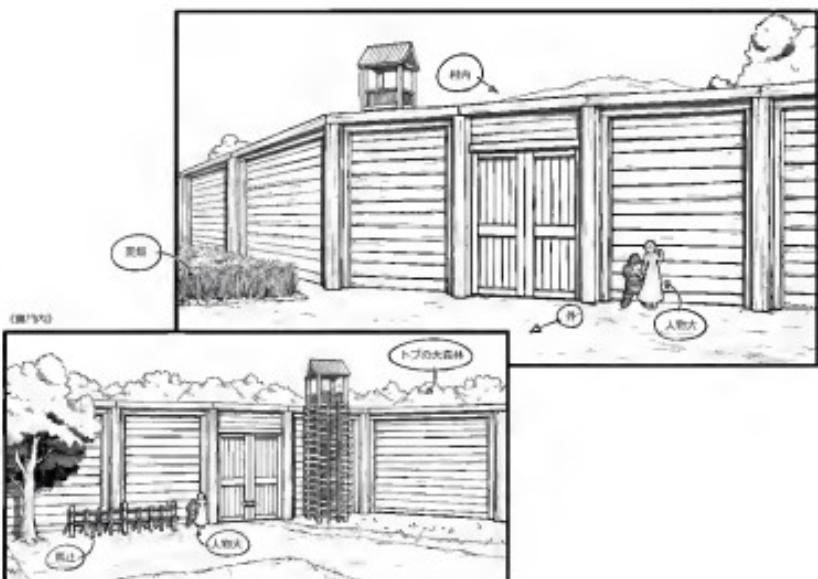
◆ 宇都アーヴィンタール 市国産桂吉 豊島の塔 内部



＊奈都アーヴィングター・密因慶法者 最後の塔 蔵下層の層 内部



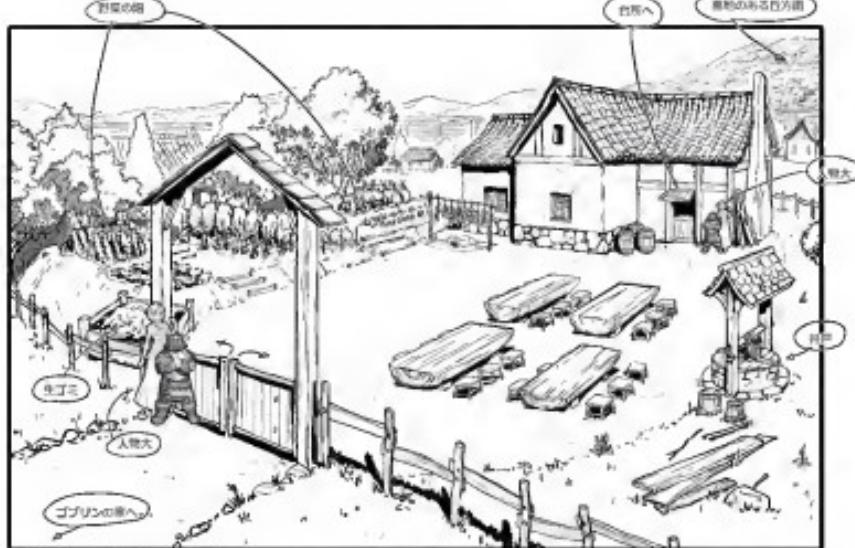
＊黒川神社 正門の廻付界



* カルネ村 実門の壁付近

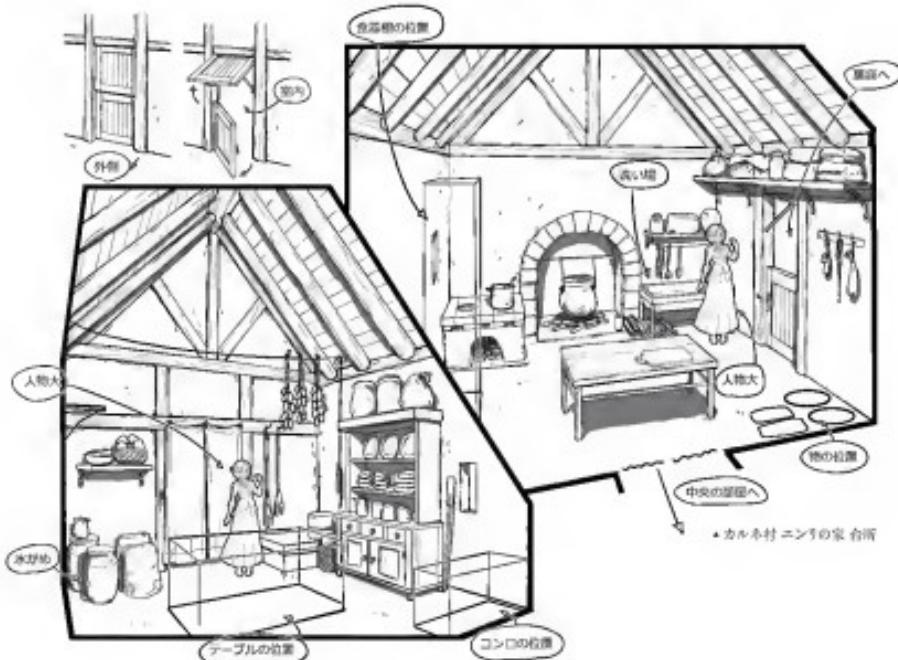


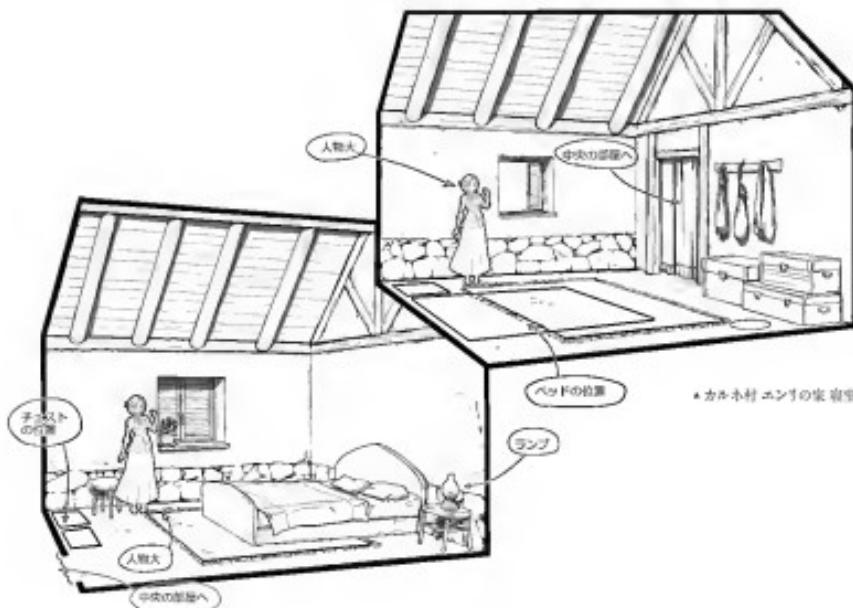
* カルネ村 エンリの家 外観



イスは、増減・移動可です。
表側別紙です。

▲カルネ村 ニンテの家 表面

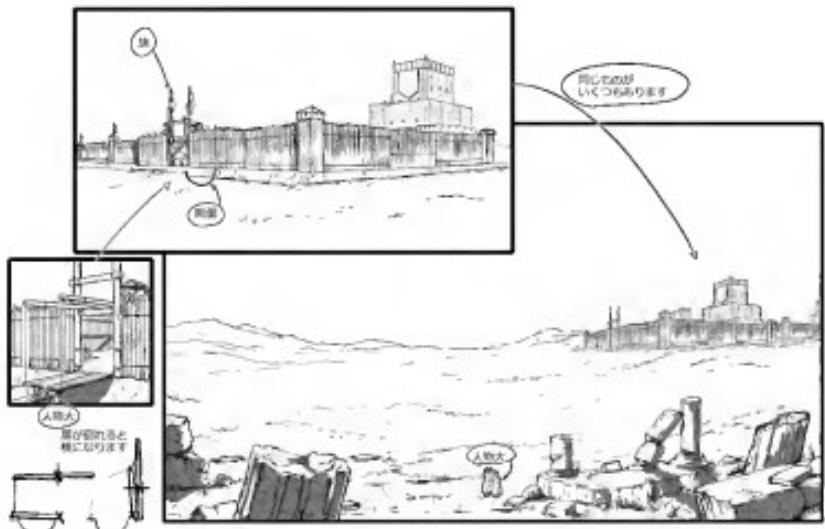




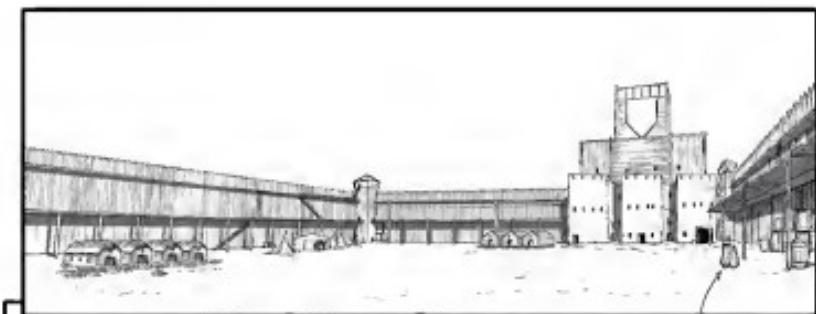
*カルボットンフィーレアの家



* カルネ村 ゴブリンの家 外観

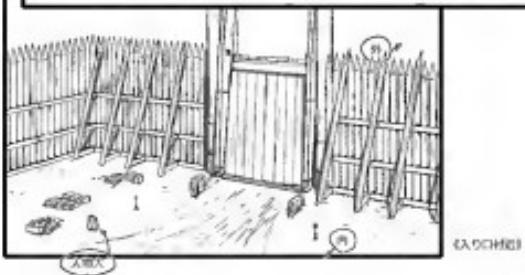


* カツル平野 谷団駆曳地



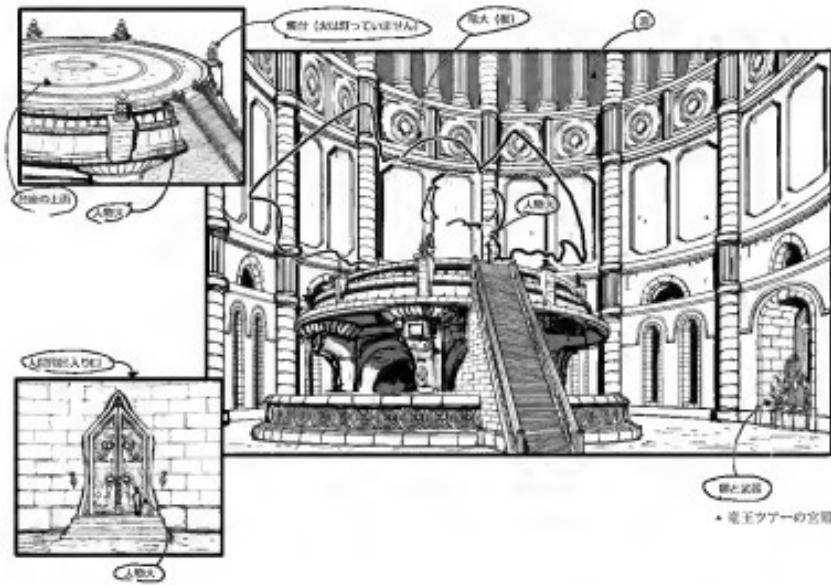
人物大

▲ カツム平野 寂园本庭花地 内庭



入り口庭

人物小



人物と記録

▲ 帝王ツアードの宮殿



2018年10月 大好評のうち、無事3回の収録回を達えたアニメ「オーバーロード」。制作現場上部も着いた頃 改めてスタッフの仲間たちに心から感謝いたねが、2期+3期の制作活動を振り返っていたら、アニメ一期を経て、シナリオ・作画ではどのような変化が起つてたのか、6人のクリエイターの話をお届けする。

スタッフ座談会



丸山くがね

原作
伊藤尚往

菅原雪絵

シナリオ座談会 脚本

種々様々なキャラクターにスポットを当て
群像劇の様相を呈した2期・3期

—— 2015年の初アニメ化から約3年が経過して続編の『目』と『皿』が放送されました。2期、3期が始動した当時のお話から改めてお聞かせいただきたいと思います。2期と3期は2018年の冬クール、夏クールとほぼ連続でのオンエアとなりましたね。

〔伊藤〕そうですね。2期をやろうということになり、はじめは「1クール12本で」という話だったんですが、それではイヤだとなりまして（笑）。1巻が、丸山先生の原作1巻（『不死者の王』）～9巻（『群血の彼女』）までを題材に描いてきて、もし2期1クールということになると9巻（『新都市の患者たち』）ともう1巻（『王』）の世たら上／下）という区切りが相当なんですが……。

〔丸山〕そこには、僕のいろいろな想いがこもっていますからね。

〔伊藤〕そのいろいろな想いをぶわっと詰みかけるだけでは、1クールアニメとして、お話を中途半端になってしまいそうでした。

なので「原作の9巻（『王』の篇）あたりまでは、ぜひやらせてもらいたい」という話を、僕のはうからさせていただいたらんです。

〔菅原〕たしかに9巻までやる、というのは必須ですよね。物語の一区切りとしても、9巻までは描かなければという話は、当然かなと思います。

—— そこで分割2クールという形で、「目」と「皿」の合計26話

で9巻までの話を描ききらうということになったんですね。

〔菅原〕私は、むしろり9巻までを1クールで書ききってほしいと言われる可能性も考えていました。

〔丸山〕ああ、たしかに。

〔菅原〕その場合はリザードマン編を飛ばしてほしいというオーダーになるだろうなと。でも一方で、プロデューサー陣は絶対にそういうことは言わないと思っていたので、そこまで心配はしていました。

〔伊藤〕それもありますし、「トカゲはやらなきゃダメ」という話は事前にしていましたから。

〔丸山〕そうそう、やらなきゃダメですよ！　おかげさまで、1期、2期、3期とアニメシリーズと共に、小説のほうも順調に部数が伸びているそうです。僕としても9巻までアニメをやっていただき満足しています。

—— 1期から、「オーバーロード」シリーズファンはもちろん、アニメで初めて「オーバーロード」に触れた方々にも大好評のヒット作となりました。続編の再開はまさに待望でしたが、2期の始動はいつ頃からお話をあったのでしょうか。

〔伊藤〕1期が2015年の7月～9月の放送でしたので、それが終わった後ですね。2015年末だったと思います。

〔丸山〕もう2年くらい前ですね。

〔伊藤〕ただ当时、僕は次の仕事が始まっていたので、



* ナザリック以外の場所で様々な物語が展開されていった2期と3期。
なかでもゾードマン編は必見だった。



* 黒い衣装で秘密裏に活動したツアレだったが、
もとの可憐な姿を駆け出し。桂離宮を巻きこむ。

そちらがひと段落するまで動けなかったんです。きっちりとスケジュール切られてしまっていたので、そのぶん、『オーバーロードII』への取りかかが遅れてしまったんです。

【齊藤】そもそも、1期の時点では2期、3期の話はありませんでした。よく1期の最終話に2期の伏線が張られていると言われるのですが、そういうことではなかったんです。

【伊藤】ただ、2期が決まっていただけではなくとも、ある体で最終話を作っておいたほうが面白いかな、と思ったことをしたしかです。

【齊藤】そうですね。少なくとも、アニメが終わったとしてもその次の話はありますし、原作の4巻以降もぜひぜひ読んでいただきたい、という意味での終わり方をしたつもりです。

【伊藤】能があるとしたら、こういう情報は必要だよねという要道は、ちょっとそこ入れさせてもらいました。それ以外は1期の収集編となる劇場版（『オーバーロード 創世の英雄』）で収めれば、劇場版にはそういう觸づきもで描みました。

【丸山】僕はたしか、タクシーの中で菊島（齊藤）プロデューサーに2期、3期を作るよと聞かれて、「またまた」と笑っていたんですよ。冗談なのかな? (笑) そういう「本気でやるの?」という質問はありましたけど、僕としては1期と同じ感じでやっていただければいいなと、『II』『III』の制作を受け止めました。

—— 先ほどのお話をもちましたがないが、原作4巻～7巻ではリザードマン編のように、ナザリック内の物語ではないエピソードも多數。

実際に『II』『III』の内容をどう構成していくかは、どのように決めていかれたのでしょうか。

【伊藤】基本的には齊藤さんがシリーズ構成として、1巻からのまとまりをしっかりと気にして、こういう話を入れましょうというご提案をしてくださっていました。原作のほうでは時系列をシャッフルして書かれている話は結構ありますので、その上でこれ以上入らない、これは入るというものを原作から丁寧に拾って脚本を構成してくださっています。

【齊藤】時系列のシャッフルについては、特に3期が顕著だったと思います。

【伊藤】2期のセバスとツアレのエピソードなども、かなりシャッフルされていましたので、そのあたりは可能な限り、時系列に従った整理をしておいたほうが、アニメとして順やすくなるのではないかという話はさせていただきました。

【丸山】僕は、わざわざくいはうが好きなんんですけどね! (笑)

【伊藤】そこは申し訳なかったのですが(笑)、齊藤さんに時系列順に構成を頼んでいただいた結果として、エピソードの内容自体は、アニメではわかりやすくならましたよね。

【齊藤】ありがとうございます。少し脚本上の相談をいたしますと、2期は時系列順に並べてはいますが、各エピソードを細かく区切って各話でそれぞれの情報を見せていくことをより強く意識しました。同時に、登場人物のドラマを筋的に纏めますため、アニメ



・当院は児童も少女なのがクライムがからむと――。

オリジナルのシーンを各所に盛り込んでいます。

〔伊藤〕そうですね。

〔香原〕シナリオの打ち合わせも、丸山先生に参加いただいていましたので、隨時意見をもらえたのは非常にありがたかったです。〔丸山〕時間が許す限り、打ち合わせにも参加させてもらいましたからね。

〔香原〕こちらが気づいていなかつた伏線や設定をフォローしてくださりました。ところで今、原作は13巻まで出ていますが、13巻までで回収されていない伏線もたくさんあります。伏線のままで終わるものもありますよね？

〔丸山〕当たり前じゃないですか（笑）。そちらのほうが素敵ですよ。〔香原〕私もそう思います（笑）。それが「オーバーロード」なんですね。私の個人的な印象ですが、ここ最近はわかるやすい作品が好まれる風潮はあると思います。でも「オーバーロード」はその真逆で、伏線に気づけるかどうかで読み手に委ねられています。でも、そこがいいんです。すべてがわかるなくてもいいんです。探偵考察してもよし、キャラクターを楽しんでもよし、いろんな楽しみ方ができる作品だと思います。まあ、私がわかっていないのは許されませんけど（笑）。

——原作の楽しみ方は様々あると思いますが、映像化の脚本を専門にあたり、気をつけた点はありますか？

〔香原〕まだ原作を読んでいない方も楽しめるように、同時に原作ファンの方には味をつかない映像を見せられるよう意識しました。具体的に言うと、原作よりもやロミカルな要素を強めています。そして、シナリオ打ち合わせの段階で、セリフにならない部分——アイテムやキャラの動きなどが原作に沿うよう、確かに確認をして

います。また、小説で意識的に描かれていないことをアニメでは映像にならざるを得ないので、「オーバーロード」らしい“わかるにぎり”になるよう調整しています。

——原作をひと通り読んでいる方が、映像を観てより理解できるところもあるでしょうね。

〔香原〕ただ、基本的に伊藤さんは“わかるやすさ”をましとしてます。小説とは違ってアニメはページを戻って読むようなことはできないので、伊藤さんの求めることは当然ですし、書籍は私も同じ考えです。でも、この作品に関しては、わかるやすすぎると「オバロじゃないよね」となるんです（笑）。

〔伊藤〕僕のスタンスとしては、“わかるなら（でもいい）、ということが、わかる感じ”を目指すというか（笑）。

〔香原〕映像でその雰囲気を出すのはすごく難しいことなんです。ただ、原作の伏線の答えがアニメでわかつてしまってはつまらない。そういうネタバレは絶対にしたくなかったので、伏線のまま映像にならざる得ないところを意識していました。実はあえてわかるづらいセリフにしたところもあります。

〔伊藤〕アニメが原作の説明になってしまっては困りますからね。〔香原〕そうなんですね。

〔香原〕原作が説いて後でいる部分に関してはアニメでも伏せているんですが、絵になると、どうしてもちょっと原作よりわかりやすくなってしまうんです。そこは、丸山先生には申し訳ない部分だと思いますのですが……。

〔丸山〕まあ、そこは仕方がないですよ。文書では伝せて、映像ではごまかしがきかないところもありますから。

〔香原〕部屋の状況も選んで描写できるのが小説の醍醐味だと



・何かと物語を描いたジルタニフの後ろ姿。
ファンタジー世界のコスチュームにつきものの苦労である。

すれば、1枚の絵として見せられるのがアニメの楽しみです。なので、そのあたりで「オーバーロード」らしさともいえる、独特な情報量の濃さとわざりに力を発揮させていくことを思いました。アニメで「オーバーロード」に興味を持ってくださった方は、ぜひ原作を手にとっていただきたい。さらに強くなる。本当に強くなる世界が待っていますので(笑)。

【伊藤】映像を作る側としては、僕もそうでした。「オーバーロード」はいくら映像化しても、原作の情報量にはとても迷いつかないので、アニメを見て面白いと思った方が、「原作を読んだらもっと面白かった」と言える映像にしたかった。映像を作る専門の人間としては、微妙なところなんですすが(笑)、この作品に関してはそれがアリだというスタンスでしたね。

【吉澤】その一方で、劇中の音楽や音、役者さんの声などによって、小説には書かれていない各キャラの感情の繊細な部分は、より深めに描いていたりもするんですよね。声優の皆さんのが、本当にいろいろなお芝居を入れてくださいました。特にアイアンズたらレギュラー陣の会話のテンポの良さは、アニメよりも前に出ていたドラマCDで地味なものが多かったと思います。

【伊藤】そうですね。

**恐怖公の登場シーンは
もっとハッキリ見せて欲しかった?**

—— ナザリックを舞台に展開していた1期から、2期、3期ではその外へと世界が広がって、新たなキャラクターも多数登場し、お話を

も鮮明劇的な広がりを見せていましたね。印象に残ったキャラクター・シーン、アニメになってより魅力を感じられたところについて、お話を聞かせていただけますか?

【伊藤】今思い出したキャラクターとしては、ターネは表情が面白く作れたな……どのキャラクターとは特徴的でないくらい、カットごとに、描いていて「ああ、こういうヤツだったんだな」とわかることがありますね。

【丸山】2期はリザードマンも、頑張ってくれましたね。

【伊藤】作画スタッフが頑張ってくれました。ザリースとシャーリューの表情の違いとか、部族ごとの描き分けであるとか。

【丸山】伝説になりましたかね? 今後はリザードマンが登場するアニメは「オーバーロード」を参考にしようという感じになっていたよね。

【伊藤】そうですね。なついてくれたら嬉しいですよね。3期もゴブリンがいっぱいいました(笑)。正直、どのキャラクターもどのシーンも、サクッと出来上がることはまずないです。大変かどうかでいえば、とくに「オーバーロード」は本当にすべてが大変でした。ただ、その大変さを楽しめるかどうかなんですね。僕も監督とはいいつつ、元は脚書きですから、基本的には何を描いてても面白いんです。細かいことでいえば、スタッフアン(・ヘーライク)の貧困なども、すごく面白く見ていただきました。ソリューションの大好きな脚元もそうですが(笑)。

【丸山】そこにすべてがもつてて(笑)。ちなみに、筋肉の参考資料は何んなんですか?

【伊藤】筋肉や斐東園田の美術家を見つけて、それを参考に描きましたね。中年男性のお腹の肉の参考に。



・不気味ながら、どこかユーモアを感じるニューロニスト。
動きも動きも速しかった。

〔丸山〕そんなのがあるんですか。

〔伊藤〕ふるんですよ。解剖の本などもそうですね。昔の医学書を美術書として扱しているものなどが。

〔丸山〕普段をそんなにたくさん描くタイミングなんてないですかね。とくに半年の普段は、それも伝説になりましたかね？

〔伊藤〕いや本当に、面白かったです。とても。作画スタッフが大変だったという意味では、ジルクリフなど装飾品のパークや装飾の多いキャラクターですかね。

〔丸山〕そうですよね。小説では絶して物語に動くなれて忍耐力で書いていますから（笑）。m-binさんのイラストも、後ろ姿を見せていかないかと思います。

〔伊藤〕そうなんですね。キャラクター原案はm-binさんからいただけましたが、基本的に私はイラストでいただくので、背はあるけど後ろ姿はない絵がわりと多く、m-binさん自身も、アニメ用のキャラクター設定表ができるから、「あ、横や後ろはこうなっているんだ」と想像されていたようですね。3刷のエンディングイラストなどは、このキャラクター設定表が上がりながら描かれたんじゃないでしょうか。作画のスタッフにはm-binさんからいただいたイラスト原案をあまり省略しない感じで、僕が書つちゃったものですから、なおさら苦労をかけました。

〔丸山〕大変だったんですね。たしかに、できる限りm-binさんのイラストにキャラクターデザインを合わせてさせてくれていたので、僕も

「アニメだとこうなったんだ」という驚きは、そんなになかったですね。

〔伊藤〕恐怖公は、アニメのはうが詳しく述べない感じにしても

らってますかね。

〔丸山〕ああ、恐怖公に関しては、僕はちょっと不満でしたね。恐

怖公のシーンは、いっそ読む人のトラウマになるくらい、もつとグラディウスアカリヤって欲しかった！ 伝説になるくらい（笑）。

〔伊藤〕この本でキャラクターデザインは公開しますが、映画としては……申し訳ありません、僕のほうではシルエット処理をして、外側しか見えないようにしました。

〔丸山〕『オーバーロード』ファンの何百人かは、期待していたと思いますけど（笑）。「オーバーロード展」ファンイベント～ハイワインの集い～（2018年10月27日開幕）で、後馬場なしの恐怖公を楽しんでもらっても良かったですかね？（笑）

〔伊藤〕恐怖公と同じ話数に出てきていたニューロニストは、実際にフィルムになるまで、どのような完成形になるのかイメージがつかみきれていないかったんです。基本的にずっと動いているキャラクターなので、止の顔とは違った印象になる気がしていて、撮影のときに、質感のテクスチャーのような魅せを入れて、完成度を高めてきました。

〔丸山〕ああ、あのチラチラ感ですか？

〔伊藤〕はい。実際にフィルムを見たときには、「気持ち悪っ」と思いました（笑）。最初は、白っぽいツヤツヤのモヤがついてたんですけど、「黒っぽいほうが気持ち悪くない？」と言いながら、調整してもらいました。

〔吉田〕ニューロニストの出来も只としては悪かったんですけど、凄惨なインパクトはありましたね。

〔伊藤〕恐怖公もニューロニストの後なら、もう少しキャラクターやせて貰ひたかも知れないですか（苦笑）。

〔丸山〕残念です。伝説にしたかった！（笑）



→ ぱっとしない帝君からは想像しにくい済みを見せるザナック王子。
声私も~です!

AINZのモノローグが 鉢木であることの重要性

——「オーバーコード」はキャスト陣の演技力の高さも評判でした。2期、3期のアフレコ現場はどのような様子でしたか？

【伊藤】2期、3期は主人公がない話数だけこう多かったです。いつもAINZ君がほとんど喋らない話数もありましたし、そこが1期とは大きく違いました。登場人物も多く、2-3話するとキャラクターがとっかえに近いようなことも多かったです。

【音原】だいたい、みんな死んでしまうんですよね。レギュラー陣はもうすっかりキャラクターを把握していましたが。

【伊藤】そうですね、キャラクターとの付き合いも長いですね。レギュラー陣は本当に安定感がありました。役者さんたちも、芝居の方向性で違うものになかったように見えましたね。マイクも單純なレスポンスを感じて、役作りに拘ってのリティクというのになかったです。あとは、ベランのすごい内面さんがゲストで来てくださり、ものすごくいいお芝居を残してサッと去って行かれることが多かったです。ただ、粗作は番数も多いので、なかなか粗作を読み込んでいらっしゃる役者さんというのは、レギュラー陣にも少なくて。

【丸山】1巻のページ数もどんどん増えていますからね。

【伊藤】レギュラー陣では、すぐウルゴス役の加藤（邦之）さんが、原作を読み込んでくれているので、何かあると、役者さんが演技するアフレコブースの中で、加藤さんがちゃんと説明してくださっていたようです。

【丸山】そうなんですね。マイクから外れたブースの中の声は、僕らがいる調整室までは聞こえてこないので、立ち会いをしていて

てもわからなかつたな。

【伊藤】そうなんですよ。でも、そうやってキャラクターについて、役者さん同士で理解を深めていただけて良かったです。自分のキャラが、知らない間に出てきて、知らない間にやられちゃうような感覚にならなければ、申し訳ないです。

【音原】でも、セリフのあるサブキャラクタたちは、セリフそのものが立っているので、皆さん役を演じていただけたと感じました。さらに皆さんいい声なので、あのザナック（CV：島吉浩二）すらもいい声で（笑）。

【丸山】そう、ザナック、いい声でしたね。

【伊藤】いい声で良かったんですね。

【丸山】もちろんですよ（笑）。

【伊藤】紳士な役者さんにゲスな芝居をさせてしまうというのも、「オーバーコード」の非道なところでした（笑）。

【音原】本当に皆さん、お芝居がお上手な方ばかりで、素晴らしいかったです。

【伊藤】なかでも、やはりAINZ役の日野（也）さんですね。1期からそうでしたが、2期以降も日野さんかいてくれて安心。任せせて安心という気持ちは、僕らの中でも大きかったです。ただ、1期に比べると2期、3期は日野さんの色香自体はとても少なかったんです。予告だけとか、最後のひと回だけとか。それでも毎回、座長として皆さんの声の中にいてくださったので、僕らも本当に助かりました。

【音原】そういえば、2期からAINZのモノローグは原則録本だけに変更ましたね。

【伊藤】そうでしたね。



• 予想外にしないことが起こっても、
すCに對面を考え方実行するアインズは強烈な上司!

【音版】アニメ1周で描いた原作1巻～3巻と比べ、原作4巻以降は、どんどんシビアになっていきます。その原作の流れに忠実に沿うのであれば、幹本の要素はどんどん少なくなるんです。しかし、日野さん演じるアインズと幹本のギャップ。そして幹本の甘やきやツッコミは、皆さんを見たいものだと思いました。そういうメンターメ的な部分も考え、モノローグを幹本のみとしました。

アインズは“非道”か否か？ 優秀な上司としてのアインズとは

——こうして改めてお話を伺うと、やはりアインズという主人公は独創的なキャラクターですね。アインズがどんどん冷然、非道になっていく様にも『キモチをさせられました。

【伊藤】アニメを作ってる側としては、アインズが非道だと思えないところもあるんです。他の論理で動いてることを、“孝道”的な言葉で片付けていいのか？という気持ちもずっとありますね。

【音版】ダークヒーローではないですね、けっして。

【伊藤】自分の信念に基づいてやってることが、人の為にはならないだけですよ。それはある意味、当然なことだと思うので、アインズ＝非道という印象は僕にはないです。とはいっても彼は、本当に状況がシビアになるのがわかっていたので、意識的に冒頭の語調をほほぎヤマのような作風にしました。

【丸山】カルト等の象徴を先に持ってきたりですとか、いろいろと、【伊藤】時系列としては、いろいろとウンはついていますね。

【音版】ですが、原作とは違っても、つじつまは合うように作りまし

た。そして先ほどのアインズを普通と呼ぶか否かの話に戻させていただだと……？万人を殺しておいて、普通じゃないとは言いにくいのですが、アインズは単純に、自分にとって大事なものがはつきりしていると考えると、わかりやすいんじゃないでしょうか。

【丸山】そう、命の価値が違うんですよ。

【音版】アーンが「つま先ぶつけて無いと思うほうが、心が痛みますからね。そういうリアルを思いっきり表に出しているので、原作を読む方が腹立たがってしまうことは、あるのかもしれません。

【丸山】まあ、その感情を理解してくださいの方もついてきていただければ。

【伊藤】ここで話している倫理観が正しいか正しくないかという話ではなく。

【丸山】まあ、そうですね。

【音版】そういう意味でも、2周制作時点で1周のシナリオと同じ作り方はできないと思ってました。1巻～3巻はアインズの心情が中心で話が進み、見る人もアインズに共感してもらわなければいけたのですが、そもそも4巻以降はアインズの変化もありますが……主人公があまり見てこないですね（笑）。

【伊藤】完璧に脚本劇のようになっていくので、主人公はアインズに限ませんからね。ただ、結局その別の主人公たちがいろいろなことを考えたり、行動したりすることを、アインズ様が叩き演していく構造であることは明確でした。そういう意味では、アインズは型の魔王かもしれないし、ラスボスかもしれない。しかし「オーバーロード」という物語自体が、アインズを中心回っているというニュアンスは変わらないのでOKかなと考えたんです。~逆、ナンパリング的には「II」「III」とアニメは分かれているので、話の



▲ゴットが面識を認うランボンサリオ。
穎やかで優しい勇士は、過激の時代を始めることができるのか。

テイストが違ってもいいかなとは思いました。

【吉原】というか……アインズが中心になって振り回されても話ですよね。3割もそうですが、特に2割は。

【伊藤】そこでも井戸方力がちゃんとあるところが、アインズのすごさでしょうか。首謀者が変化しても「えー?」とは言いませんが、肯定はしない。

【丸山】彼はされてるだけじゃないぞ(笑)

【伊藤】そうかもしれないですが(笑)、「だったらこういう風にしなきゃいけない」と、次の手を考えるところが怖いですよ、アインズは。

【吉原】良き上司でありたいんですね。サラリーマン的思考が、ストップ一をかけるのではなく、思慮的に帝王ジルクニフになれないのは、自分が一番苦くもないし、強くもない。自分はいたしたことがない人間だという評価を下しているのだろうと思うんです。じつに、一般ユーザーが抱えている感情に近いのではないかですね。最初に思ったとしても、自分のほうにも何かミスはなかったか?と考へてしまったりとか。

【丸山】うん、すごくいい上司ですね。そういう上司の下で働きたい。

【伊藤】先山先生は、理想の上司をアインズに説いてるんですね?

【丸山】いや、そんなことないですよ(笑)。アインズを例えるなら……一般的なサラリーマンが今日から急に日本を代表する上場大企業の会長になったような感じでしょうね。俺が「下手を持つと、日本の経済も転ぶかもしれない」というような(笑)。

【吉原】そこでジルクニフにならないところが、非常に主人公っぽ

いです。でも、ジルクニフはジルクニフでいい政治をしようとしているわけですし、逆にランギッサ国君は、王になるにはとても恥じすぎる人だった……というような対比が「オーバーロード」に流れている気がします。

【丸山】正直なところ、例えブラック企業に勤めていても、人間関係さえよければ働けますし。ホワイト企業に勤めていても、人間関係が最悪だとやってられないということはありますよ。やはり人間関係が大切ということですね。

【吉原】ある種、社会人論、サラリーマン論にも通じるんでしょうが、「オーバーロード」が20代~30代ですか。若干年齢が上の層に好評だというのも、そういったアインズの考え方方が好きでいるからではないですか?

【丸山】もしくは、昨今のライトノベルに飽きてしまった方が既ているかもしれません。

【吉原】何を考えずに上手くいってしまう、運が良かったというのではなく、アインズのように考えて考えねいて、石橋を叩き崩すような主人公は確かに珍しいかもです(笑)。それが原作の膨大な地の文章につながっている気がします。

【伊藤】無いですよね。原作の地の文で心象を語っている場面は、それをセリフにしたほうがいいのか、モノローグにしたほうがいいのか……。3話の11話、カルネ村の話なども工夫が必要でしたね。カルネ村の話は、基本的にアインズ達がいないので、状況を説明できる人少ないんです。

【丸山】なので、地の文をどうやって説明するかですよね。

【伊藤】そこで「ではアインズの語にしましょう」と。

【吉原】この世界では、アインズしか状況を知っていていい人が



キャラクターはもちろん、作り込まれた風景も必見!

いないですからね。アインズの出し方についても、伊藤さんはいろいろなアイデアをくださり、思い切ってアインズの語に。しかも、なぜかマーレがちょっとかわいい(笑)。

〔伊藤〕マーレがあそこにいる理由が本来あって、要するにアインズにくついているんですが、その部分をじつは原作の筆者から落とさざるを得なかつた。しかし、筆にマーレがいるなら原作とは違う意味で描かすことができるというのも、ありました。シーンとしてはハマりましたね。マーレの過剰なリアクションも、マーレっぽくて良かったですし(笑)。

〔音原〕面白い表現はいろいろありましたね。3期11話で、ルブスレギナは透明なのに、ちゃんと「え?」とリアクションをしていたとか。カメラも微妙に動いてましたよね。あの場面は、原作りきだと、「え?」と言っている人が2人いるんです。それをシナリオ化するときに、この「え?」は誰かというのだけが、よくわからなかつたのですが。

〔伊藤〕後者さんの声があるので、ニュアンスは判別できるかなと。〔丸山〕まあ、わからなかつたらわからないで、いいんです。原作もわからなくていいところは、たくさんありますから。

〔音原〕わかる、わからないの證でいうと、「オーバーロード」はネット配信やTwitterでリアルタイムで放送を見ている方たちのコメントが面白かったです。原作ファンの皆さんがネタバレにも配慮しつつ、「ここがよくわからなかつた」という人たちに解説してたり、途中から既に人にあらすじを説明してくれていたりとか。とても親切ですし、楽しい会話が多いのは印象的でした。

〔丸山〕いろいろな楽しみ方があっていいんじゃないかな。

〔伊藤〕ただ、引っかかるのある話やセリフはたくさん詰め込んであるので、アニメだけをご覧になっていた方にも、原作やマンガなどに触れていただけたら……。

〔丸山〕僕も含めて、みんな幸せになれますね(笑)。

—— では最後に、「オーバーロード」ファンの皆さんに向けて、メッセージをいただけますか?

〔伊藤〕設定資料集は1冊のときも出していただきましたが、今にもキャラクター設定だけでなく美術ボードやno-binさんのイラストなど、レアな資料が満載です。それを見ていただけたらまた新しい発見があると思います。2期、3期は苦労もありましたが、素晴らしいスタッフワークに囲まれながら頑張れました。視聴者の皆様にも改めて「ありがとうございました」とお礼を言わせていただきたいです。

〔音原〕まずは、2期、3期のアニメをご堪能いただき、ありがとうございます。アニメはひとまず終わりましたが、小説、コミック、ゲームとたくさんの方に楽しんでもらっています。これからも是非是非「オーバーロード」を楽しんでください。

〔丸山〕2人に言いたいことを全部言われてしまったので、僕からはもう言葉がないですね(笑)。今までアニメを応援してくださって、頭にありがとうございます。今後は原作のほうも応援していくだけなら、とても嬉しいですね。原作は今、14巻目に取り組んでいます。来年にはお届けしたいと思いつつ秋葉に勝んでいますので、楽しみにしていただけたら幸いです。

今村大樹

田崎聰

so-bin

キャラクター原案
キャラクターデザイン
サブキャラクターデザイン

1期を経験したからこそ
キャラクター原案・デザインにも変化が

——「オーバーロード」3期の放送を終え、スタッフの皆さんホッと一息ついでいらっしゃる感覚を思いますか。こうして前にまつわるお3人が集まってお話をされるのは、初めてだそうですね。

【田崎】僕と今村さんは、他の作品と一緒に仕事をしてきたこともあったんですね。「オーバーロード」は2期からの参加でしたので、改めて顔を合わせる機会はなかったんですよ。

【so-bin】僕は、田崎さんは一度お会いしていましたよね。

【田崎】そうですね、2期の制作に入る際に、ご挨拶をさせていただきました。

【so-bin】今村さんは、直接、作品についてお話する機会はこの座談会が初めてですね。

【今村】はい。すでに1期があり、2期～3期では田崎さんがメインキャラクターを担当され、僕がサブキャラクター他を担当するという割り振りだったので、so-binさんはお会いするのもじつは初めてで、別アニメ化作品でメインキャラ担当だったらもっとやり取りは多かつたかもしれないですね。

【so-bin】そうですね、僕も1期でメインキャラクターをデザインしていただいた吉松（吉野）さんとはけっこうやり取りをしていました。

【田崎】そういう意味では、今回は伊藤（吉野）監督が1期を渡してこの作品の新規面やキャラクターを十二分に把握していらっしゃったので、僕ら現場は、監督から「そういうキャラクターです」

という説明をいただいて、作業を進めていった感じです。

——そもそも「オーバーロード」シリーズは、2015年のアニメ第1期から、約3年振りのテレビシリーズ放送となりました。「監」がスタートする段階で、皆さんはどういう気持ちでしたか？

【so-bin】1期がかなり評判良かったですし、僕の「winter」のほうにも「アニメ最高でした!」「面白かったです」という声をたくさんいただいたので、アニメスタッフの皆さんも頑張って作ってくださいってありがたいという気持ちです。2期のお話をいたしましたときも、純粋によかったなあと。でも、お話を段階ではまだ実感が湧かなかったですね。実際に、2期からの新しいキャラクターの出来を絞りだしてから、「始まったな!」という感じでした。

【田崎】僕が2期の話を聞いたのは、アニメーションプロデューサーの服部（班底）さんからだったんですが、じつは最初、お断りしたんです。「オーバーロードⅡ」の前に担当していた仕事を非常に立て込んでいて、時間がなさすぎるなど（苦笑）。ただ、1期のキャラクターデザインを担当された吉松さんの後を引き継ぐということで、吉松さんは過去に何度も仕事をご一緒していましたし、伊藤監督ともご一緒にしていた過去がある。服部さんは「ぜひ」に」という言葉もいただいていたので、では頑張ってみよう、とお受けしました。「ノーダーム・ノーライフ」のキャラクターデザインや、「コードス島伝説」の原案でファンタジー作品、甲賊物は経験済みだったので、そういうところを見越してのオファーだったのかもしれないですね（笑）。

【今村】僕は、そもそもキャラクターデザインが初めてだったので、これは頑張るしかないなという感じでした。



『2期OP』の前に存在感を放っていたエクレア。ナブリックの生誕地を虎杖莊右と探しているという設定。



『so-bin』氏がデザインしたキャラクターをアニメーターがアニメ用に翻してゆく。

【田崎】たしかに大変さは最初から感じていましたね。なにせ原作の丸山先生とso-binさんはもちろん、伊藤監督や美術まわりも含めた設定制作スタッフは1期からずっとやってる人たち。僕や今村(んは2期からの新加入)で、キャラクターの名前や作品の世界観をちゃんと理解するまでわからないことが多すぎたんですね。でも、伊藤監督はわりとせっかちな方なので(笑)、武蔵デザインの設定表に武器の名前だけがハイツと書いてあるのを見られて、「これはいったい、どういうものなんだろ?」と悩むところからのスタートでした。まず、皆に迷いつつのが大変!というのありました。

【今村】簡単に、物説も多かったですね。

【so-bin】原作も各巻が長いので、細かく用意し合わせていくのも大変ですよね。

【田崎】そうなんです。全巻を皆さんと同じように把握するにはとても時間がかかるてしまうので、モンスター・デザインで入っていただいた桂綸(桂次)さんにはリギードマン系をお願いするなど、担当キャラクター分けをしつかり決めて、自分の担当に集中するところから、作画を始めてきました。

【今村】さらには他の場合は、そもそもキャラクターデザインのやる方に慣れるところからだったのです……。

【so-bin】なおさら大変ですよね?

【今村】まずはso-binさんの原案に慣れるところから頑張って、ある程度まとまったところで、アニメで動かしやすいように細やかな色の筆を調整していくのですが、so-binさんの原案にはすでにキレイな色をついているのです……。

【so-bin】あ、色をつけないほうがよかったんですね(笑)

【今村】せっかく原案にある色分けなので、それだけは変えられないなど(笑)。

【田崎】とくに監修は、細かくついている色を完全再現したい、差

し色的に赤のラインがピッタリ入っている部分があると、「この赤は外せない」「この赤は大事」と、だから、なかなかラインを減らせないんです(笑)。

【今村】小さい複数はこまかにしても、バーグを取ることはできないので、その複数は難しかったですね。

【so-bin】そんなにこだわっていただいていたとは、気にしなくて良かったのに(笑)。

【田崎】4本のラインをなんとか4本に、という感じで。

【今村】ちょうどそこを減らさせていただきました。

【so-bin】面倒くさかったでしょうね(笑)。でも原案を描いた身としては、そこまで大事にしていただいて嬉しいです。

【今村】so-binさんにお聞きしたかったんですが、1期がアニメ化された後、2期、3期でキャラクター原案を描かれる際に、なにか変化はありましたか? アニメはこういうものだから原案をこうしようと、みたいなものは。

【so-bin】なるべくアニメのスタッフさんが描きやすいようにしようと、というのはありました。イラストの感覚で描いてしまうと、どうしても複雑にしてしまいがちなので、そこは気にならない。ある程度は肯定するとか、デザインに固りすぎないようにしようとか。

【田崎】so-binさんのキャラクターは、大きめの頭を描いてから、細かいところを決めていく感じですよね?

【so-bin】そうですね。シルエットをまず決めてからですね。ディテールについても僕がカッチリ決めてしまうというよりも、皆さんにイメージを語らませてもらえばいいなと思い、ラフっぽくお渡ししたものもあります。

【田崎】ありましたね。ここはまさにやっとした感じにして欲しいのかな?と思うものも(笑)。

【so-bin】皆さんにいい感じにまとめていただいて、ありがとうございました。



・今村氏が担当した番外篇次。
出来は少なくとも大きなインパクトを残しました。



・so-bin氏が新規で描き下ろした「八本指」。
とくに3期はアニメで初めて姿を見られる
キャラクターが多かったです。

た、あと既存の歩数ですが、こういう設定が面白いと思ったものは、横にテキストで説明を書いてお渡していましたね。それも1周があって、2周、3周と見て感じがちょっと変めた感じです。原案の色も「アニメ壁り」がちょっとできるようにならました(笑)。

【今村】なるほど。

【so-bin】私もちょっと描けるようになって。

【田崎】たしかにそうですね。以前は、兼で描いた感じのイラストでしたのが、最近のは一本刷で描かれてる。

【so-bin】一本刷るのはうが、デザインもわかりやすいかなと、ちょっと違う描けるようにもなりましたし。

【田崎】そうですね、一本刷で描かれているほうが、僕らも作業しやすいんですよ。

【so-bin】相当勉強になりました。アニメ化を経験して、

メインのキャラクターも新たに 描き起こして挑んだ2期と3期

—— 具体的に田崎さん、今村さんが「Ⅲ」「Ⅳ」で担当されたキャラクターデザインは?

【今村】なにせ昔が多いので全員はバッとは出でこないんですけど、2期の最初だと魔王ツアード、リグリット、番外篇次、ギガントバシリスクなどです。モンスター系は途中からペテランの移籍さんにお任せしていたので、基本的には次の予算外のサブキャラですね。ワーカーや販賣係と市団の担当主……おっさんは誰の担当が多かったと思います。

【so-bin】たしかに覚えるのは大変ですよね、一度見てきて二度と見てこないキャラクターも多いですね。

【田崎】他の担当は、いわゆるメインキャラクターを担当していたんですが、1期が終わって時間が経っていたぶん、原案も留まり、so-binさんのイラストも留まり。作業としては1期のキャラクターを、ブラックアップするところから始まりました。2期以降のso-binさんのライブデザインを探査すると、線の密度が違ったんです。so-binさんご自身の経験にも、キャラクターのディテールにも変化があったので、改めてメインキャラクター全員の書き起こしを、吉松さんの了解を得て取り組んだんです。今思い返すと、新担当したメインキャラクターもとても多かったので、作業を始めてからちょっと恐怖を感じました(笑)。

【一岡】(笑)

【田崎】「Ⅱ」からの新キャラクターの登場話数までには、比較的時間の余裕があったので、いけるかなと思っていたんですが、オープニングにも新キャラを出しますと聞いて、慌てました(笑)。

【今村】サブキャラも予算以上に多くて、困ったら済急を読み直し、so-binさんのイラストも見直して。

【田崎】so-binさんも、原作イラストを描かれるとき、大変なんじゃないですか? 丸山先生からはどういうオーダーがあるんですか?

【so-bin】うーん……詳しいものはないですね。「イケメン」とか書いていただいくらいで、自由に描かせてもらっています。

—— 今お話をあったように、新キャラクターが「Ⅱ」「Ⅲ」は多く登場しました。小説でso-binさんが描かれていないキャラも、アニメではキャラクター原案が必要になりますよね?

【so-bin】2期はまだ自分が絵に恵まれたものばかりだったので、(アニメ版に)描き直すくらいでそ苦労もなかったんですが、3期はイラストにしていいキャラクターがたくさん出て来たので、ほぼはば面倒で描き下ろしました。

【田崎】2期で新規の描き下ろしと「八本指」ですかね?

【so-bin】そうですね、アニメで初めて描きました。



▲複雑なローブやマントの形は、アニメーターが詳細を検証し、デザインをする。

【田崎】ゴブリンも全員設定違いましたしね。

【今村】19人分ですね。

【so-bin】そうそう。すごくいましたよね(笑)。僕はときはど気にしてなかつたんですが、アニメの作画では大変だらうなと、たしか背景のときにも丸山さんが、魔法で呼び出したゴブリンは、海外のごつい俳優……シルベスター・ストローンとか、そういう感じに似せて欲しいということを、おっしゃっていたと思います。

【今村】僕もゴブリンは大好きなんですが、so-binさんのお人柄が絵に出てる気がしました。モンスター系ですが、愛者を持てる感じが。

【so-bin】ゴブリンのストーリーがちゃんとあるし、しゃべるので、生活感があって愛着が出てくるというのはありますね。あとデザインしていく面白かったのは、エルヤー(ウズルス)ですね、エルヤーは、小説にはつきりした容姿が描かれていたので、これは好きにできるんじゃないかなと思って(笑)。

【今村】もっと和風っぽくて、「オーバーロード」には珍しい感じがしました。

【so-bin】設定は僕が勝手につけさせてもらつたんです、刀を長くしてみたり。そういうキャラが描かれると、嬉しいですよね。王(ランガッサ自然)の息子(イルブ)も、小説では描いていない人物だったと思います。

【今村】王族や貴族は、服装が複雑なので後ろ姿はどうなっているんだろう?とデザインに苦労することも多かったです。貴族のおじいちゃん、ウロヴァーナ姫様などは折り角がついたマントといふんですかね。そういうのを描画しているので、後ろ姿のデザインにすごく(苦労しました)。

【田崎】たしかに。後ろ姿の設定は苦労するところですね。

【so-bin】時間に余裕があるときは、後ろ姿も描いているんです

が、貴族はお任せしてしまうキャラが多いなってしました(苦笑)。

—— 王族。貴族を描く際、so-binさんが参考にされたものはありましたか?

【so-bin】「オーバーロード」の場合は、貴族といっても内容がファンタジーなので、時代劇を聞く意識しなくていい。なのでファンタジー挿画や海外ドラマ……なかでも海外ドラマだと「ゲーム・オブ・スローンズ」はかなり参考にしています。洋画ですと「ホビット」などもタオリティが高いし、鏡としても面白いです。

【今村】映画やドラマだと、人間がその服装をちゃんと着てくれているので、ありがとうございます。

【so-bin】そうですね。物理的にどう装備しているかがわからずよ。

【今村】相だけをデザインするのは難しいですよね。「どうやって着るの?」が大切なのです。

【田崎】とはいって、劇中には実際に着られない服がいっぱい書いてありますけどね。このままだと腕、重がらないぞとか。

【so-bin】イラストだと、どうにか曲げちゃうんで(笑)。

【田崎】アニメでもそこだけは、じつは全くじゃなく重なんじゃないかな?と。こじつけたりはしますよね(笑)。

2期からセバスが両目が剥いた その理由はツアレにあり

—— アニメーションになって、新たに魅力を感じられたキャラクターはいましたか?

【so-bin】チザードマンは、すごく良かった。感動しましたね。小説も面白かったですけど、アニメでもちゃんと面白くなつました。



*2期でもやがてこの顔が開拓したのは、伊藤監督からのオーダーによるもの。

【田崎】声優さんも座車でした。原作を読んでいる方は、ちゃんとリードマンを描くんだと楽しめたと思います。アニメから入った方は、アインズたちの活躍までちょっととかしかったかもしれません

いですけどね。

【so-bin】そもそもナデリックの面々は、「目」「頭」はあるも見てこなかったですね。

【田崎】でもプレアデスたちの場は広がりましたよね。

【so-bin】そうですね、エントマとかルブヌレギナとか。

【今村】ソリューションも。

【so-bin】2期の10~11話あたりのエントマが襲うシーンは「エントマってこういうふうに轟くんだ」と思いました。楽しい動き方をしていて、何度も観ちゃいましたね。

【今村】エントマの装備開拓でいうと、脚がピュッと生えてきますが、

【田崎】春雷のようなところが、じつは虫で、そこから手足が生えてというアニメーションは、多面開拓だと嬉しいなと思ったんですよ。ほんとはムカデのように、たくさん巣かなきやいけなかつたんですね。ちょっとだけニュアンスを変えさせていただいて、タモっぽくさせてもらいました。あと、「エニメーターさんよろしくお願いします!」と。するとガンガンなぐさん歯かしていただけて、「ワーキ!」みたいな(笑)。ただ、モンスターの表現というのは、実家だとすぐ怖くなるんですけど、アニメはどの作品でも、どうしても実家に帰れないという観点はあると思います。シチュエーションは怖くても、ビジュアルだけで恐怖は出しにくいんです。それに後、虫が苦手で……(笑)。

【今村】タモは大丈夫だったんですか?

【田崎】ギリギリですね。昆虫の造形美には惹かれますけど、なので恐怖会は最初から、砂漠さんにお願いしました。

【so-bin】僕もゴキブリはダメですね。恐怖会は吉野ちゃんと

描いたので、もう一度イラストにしてと言わいたら、お断りしたいくらい。丸山先生は、モンスターのイラストについては「とにかく気持ち悪く。お口癖なんです(笑)」。

【田崎】2期、3期で印象的なキャラクターというと、僕はセバスをいっぱい描いた記憶が、セバスは2期でラブシーンがあるので、1期よりゴツさを減らしましょうというオーダーが監督からありました。他のメインキャラは僕なりに1期に寄せてアップデートしたんですが、監督の意向に沿ってセバスはシンプルさせました。さらには、1期ではだいたい片方の目を見えなくしていましたが、そのままでは美しい表情などを描きにくいので、2期以降は基本的に、決めてカット以外は両目を描いています。

【so-bin】それでなんですね。ネット上で、「セバスの目」が描いてある、「あれはミスなんじゃないか」と言われて。じつは意図的だったんですね(笑)。

【田崎】so-binさんが描かれるときは、決まっているんですね? どちらの目を見せないかは。

【so-bin】そうですね。シルエットを出すための演出なので、影をつけて見えなくしている感じですね。

——先ほどプレアデスのお話をありましたが、女性キャラクターで印象的な人物をどうぞ?

【今村】僕はツアレが印象的です。キレイな顔のツアレは田崎さんが描かれたんですが、ボロボロの顔立場時は自分が担当したので、監督と青アザをどこまで描いたらいいのか、などの相談しながら、原作うちを読みと、ケガの具体的ないろいろな文で書かれているので、その張り合を意識しながら、全身と顔の設定を作りました。

【田崎】女性キャラクターに対しても容赦ないですよね。「オーバーロード」は(笑)。

【so-bin】ツアレは、ずっとキレイな顔がなかったんですよね。おま

け本のやうなもので、僕が編集者さんにツアレの紹介ページを作りましょうと提案して、初めてキレイな顔を描けたんです。いずれは描きたかったので、いい機会でした。

【田崎】「II」のオープニングで、アニメとしては初めてキレイな顔がポンと飛んで、「誰だろ、この子は?」みたいな反応もありましたね。2期のエンディングに登場したツアレも非常に可愛かったです。

【so-bin】ありがとうございます！

【田崎】アニメ側の立場としては、制作途中でso-binさんのエンディングが断面に上がってくると、現場が賑やかになるんですよ。「そうか、こっちの方向性だったのか?」みたいな(笑)。

——そのエンディングのイクスは、1期に続いてso-binさんが担当されました。どの人物を出すかは、どう決めていかれたんですか?

【so-bin】監督やプロデューサーの高島(まき)さんと打ち合わせをして、オーダーに沿う感じですね。レイアウトも信頼性に考えて、カメラワークに関しては僕からある程度、見せ方の希望を出していました。2期は女性メインになったんですが、ラナーの表情を2種類変化させられたのが、上手(ハマって)良かったです。原作ファンの中には、ネタバレじゃんとおっしゃっていた方も(笑)。

【田崎】「オーバーロード」は、どこまでのシナリオをやるかはオープニング映像のキャラクターでバレて、エンディングでもネタバレが(笑)。

【so-bin】でも、喜んでくれた方も本当に多かったので、やつてよかったですなと思いました。

【田崎】ラナーはオープニングでも、病んだ顔を見せましたからね。3期のはうは、わりと物語を追いつけて登場人物を描かれてましたよね？

【so-bin】そうですね。エピソードの順番に沿うように、2期は女性メインでしたが、3期は男性がメインになりました。

【田崎】ちなみに、ジルクニアの後ろ姿はアニメの設定が決まってから描かれたんですか?

【so-bin】あ、はい。

【田崎】王族、貴族の服装じゃないんですけど、ジルクニアも後ろ姿がどうなってるのか、けっこう悩んだんですよ。

【so-bin】ああ、たしかに。小説のイラストだと、後ろを気にしながらも髪になるので。

【田崎】そうなんですよね。アニメの設定だと、正面、横、後ろの三面図が必要なので、ジルクニアのマントのビラビラもうすですが、真横から見たときにますます並んでいたら面白い要素は、肯定

に段差をつけてみたりしますね。アルバードの羽根もそうです。ちょっと書いていないと、他にならない。

【so-bin】そうなんですね、なので後からすごく動かしました。イラストもキャラクター設定を参考にできたので。

——ちなみに作画的な意味で、カロリーが一番高いのは誰ですか?

【田崎】やはりアンズですね。薔薇の薔薇もしんどかったです(苦笑)。あと、意外と色々が大変なツアレやツリルの多いラナーもなかなかですね。アンズに関しては、久しぶりに美術解説図を見ました。「絵がってどんなだけ?」と(笑)。

【so-bin】3期の第1話のお風呂シーンはやはり大変でした?

【田崎】そうですね。人間の身体と違うだけじゃなく、作画として描きやすくてない臍目なので、恥骨のような小さな骨、それこそ腰骨などは、省略して丁寧にしもらいましたね。一番大切なのは、骨骨の変遷。それがないと骨格に見えないので苦労しました。

【so-bin】あれが複数と思って、本編を観て笑っちゃいましたけれどね(笑)。

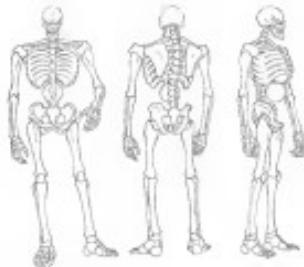
【田崎】あの面白さは、ほほ戸張さんの力だと思いますよ(笑)。

『オーバーロード』のスピード感を 現代のアニメファンは求めている

——シーン、シークエンスとして印象的だったものは?

【so-bin】僕は、リザードマンの最後の戦いですかね。夕焼けの感じがすごく目に残りましたし、アクションシーンがとてもよく動いていたので、すごいなと感心してました。

【田崎】あそこは原作は、ロボットバトル系が得意なアニメーターさんにお願いしたそうです。それも功を奏したんじゃないかと思います。僕は、実際に絵を作っている立場なので、あまり自分でやつたところで「よっしゃ」と人に言いたくないのですが(笑)。やはりアンズとナガラクの面々とのやり取りの「間」は、声優さんのお芝居、脚本さんの仕事も含め、すごく上手(いっていた)と思います。それこそ劇の序盤は女の子たちのやり取りも楽しかったですし、1回から続く「どうぞごいます」の掛け合いは、アンズの日野聟さんもデウルゴスの加藤利之さんもやはり上手だなあと。そういう掛け合いの間は、最初から編集で間を作つてから芦原さんにお願いするものなので、声優さん、演出さん、脚本さんが上手(口を決めてくれたものに、声優さんが素晴らしいお芝居を乗せてくれるもの。全員のファインプレーがあってこそだと思います。



▲ 重なる脚方を描くのは、
たいへんな苦労があるのでした。



▲ 打合が描かれたリグリット。
野沢雅子さんの声でさらにかっこ良く。

【今村】僕は、2周の1話で作監（作画監督）もやらせてもらい、リグリットとツアーレのシーンはレイアウトも担当させてもらったので、自分がデザインしたキャラクターしか描けないという（笑）。しかも後々、リグリットの声優さんが野沢（雅子）さんに決まり……。

【田崎】びっくりしたよね。

【今村】野沢さんが演じてくれるキャラを描けるチャンスはそうそうないので、すごく嬉しいです。あと2周の第1話でアルベドの触覚がびょびょこする場面に、ハート型をませたら評判がよくて、そういう遊びやこだわったところを見つけていただけたと、とても嬉しいですね。

【so-bin】そういえば最近、アルベドのアホ毛で描いてない気がします。ちょっとギヤダ調の雰囲気だと描いたりするんですが、シリアルな場面はあります。たしかアニメ1周の制作時に、アホ毛をつけるかつけないかで迷ってしまいましたね。なので、アニメーターさんにアホ毛で遊んでいただけるのは嬉しいです。感情表現ができるもんなんだ。

【田崎】アホ毛の存在意義ができちゃいましたよね（笑）。

——では最後になりますが、改めて「オーバーロード」シリーズファンの皆様にメッセージをいただけますか？

【今村】2周、3周と「オーバーロード」を手がけることができ、個人的にいろいろと新しいことを始められたので、とても楽しめています。晋助、キャラクター設定が非常に豊かではないので、こうして設定資料集という形で皆さんにご覧になっていただけるのも、光栄ですね。ただ、あまりじっくりアニメーション本編と比較すると相が見えてしまうかもしれないのですが、ほどほどに楽しんでいただけたら、より嬉しいかなと思います（笑）。

【田崎】そうですね、ほどほどにお願いします（笑）。僕はそうです

ね……「オーバーロード」をやっていて思ったことのひとつが、最初のアニメのスピード感の変化ですね。原作ももちろんそうなんですが、「オーバーロード」は登場キャラクターが数話でいなくなったりしながら、物語がどんどん加速していく。今の小説の読者、マンガを読む人たち、アニメを観ている皆さんのスピード感というのは、たぶんそういう方向なのだろうと、僕はもうペテンになってしまい、そのスピード感にはなかなかついていけない世代だったので、とてもいい体験をさせていただいたなと思います。すごく勉強になりました。

【今村】本当にそうですね。

【田崎】あのスピード感があるから、何度も見返して楽しんでいただけた作品になっているんだろうなと思います。しかも、これだけいろいろ和洋折衷の世界觀が入った作品。僕が今まで知らないかった知識も絵作りには必要でしたし、キャラデザインも大変だったのですが、作画が楽しかったなと。僕は主にアップの決めカットが担当でしたが、そこをプロモーションなどで使っていただけたのは、嬉しかったですね。とくに最終回のキービジュアル、凝って描いた骨格のアインズのアップが、告知などでたくさん使っていただけた光榮でした。

【so-bin】今振り返ると、アニメも2周、3周と短いスパンでシリーズを観ていただけなので、「オーバーロード」の世界に入りやすかったのではないかと思いました。この本を楽しんでいただいている方はぜひ、映像がより美しいBlu-ray盤を購入いただき、振り返しアニメを楽しんでください。原作もまだ読んでいますので、そこも楽しんでいただければ嬉しいです。ひとつは、僕はもともと甲冑モノはあまり得意ではないんですが（苦笑）……より上手に描けるよう、これからも頑張りたいと思います。





ほぼ完結した脚本なので、さうのまま本編の背景に使用されることも多い。ナザリック地下大魔晄の美しい輝きと照光する地上の明るさでは、まさに「世界が夢う」と思ひさせる。

アトリエ・ムサのふたりの美術監督とスタッフによる繊細な表現は今作でも際立っている。

美術ボード



・ナザリック地下大墳墓 外周部の小堂廟 内観



・ナザリック地下大墳墓 外周部 ログハウス 構





・ナザリック地下大迷宮 第9階層 アルヘンドの前室



・ナザリック地下大迷宮 第9階層 BAR



*ナザラック地下大墳墓 第9階層 アインズ専用風呂



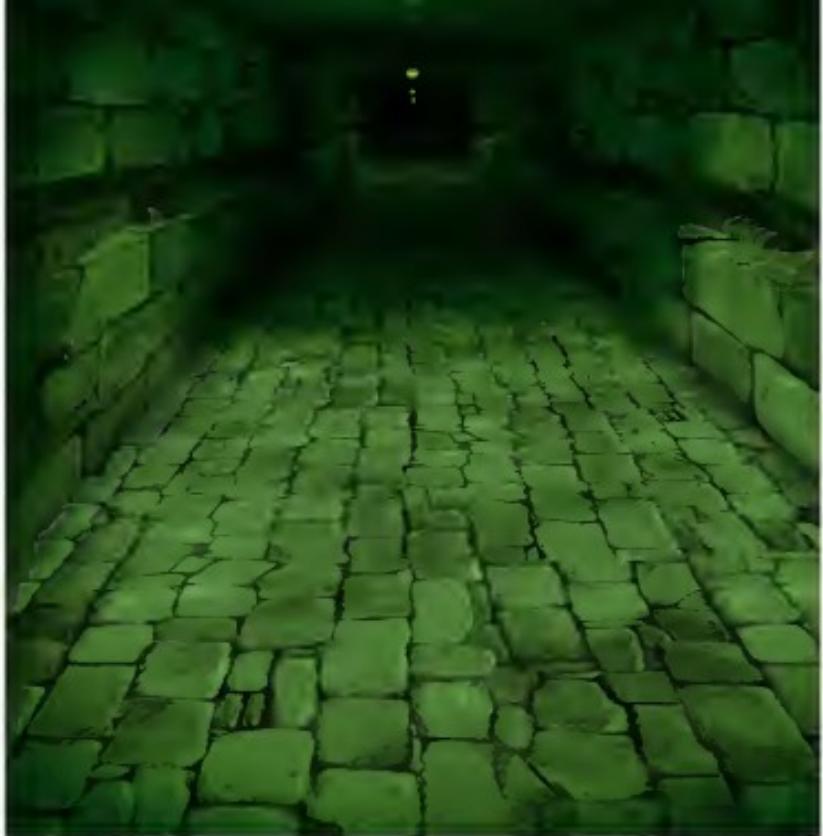
*ナザラック地下大墳墓 第9階層 スパリゾートナザラック



ナザリック地下大墓場 第9階層 一般メイド布料販売



ナザリック招出所内部 司令官室



・ナザリク、ヌイラのある道路



・開拓「グリーン・クロード」の村 楠原



・魅惑“グリーン・クローバー”の村 ロコロの小屋 夜(月明かり)



・魅惑“グリーン・クローバー”の村 集会所内観 夜



・朱の村“レッド・アイ”の村 全景 昼



・朱の村“レッド・アイ”の村 タルシムの小屋外観 昼



・魔界“マラソン・タスク”の村 全景 昼



・銀河戦場“レイザーナイル”の村 入口付近場 全景 夕景



・銀河戦場“レイザーナイル”の村 全景切り出し 総



・假想復元“レイザー・タイル”の村 舞台会議場夜 刀柄から



・トブの大森林ナザリック温泉所 外観 案



・スレイン 法国 帝都魔術都市 下



・王都リ・エスティーゼ 全景 夕景



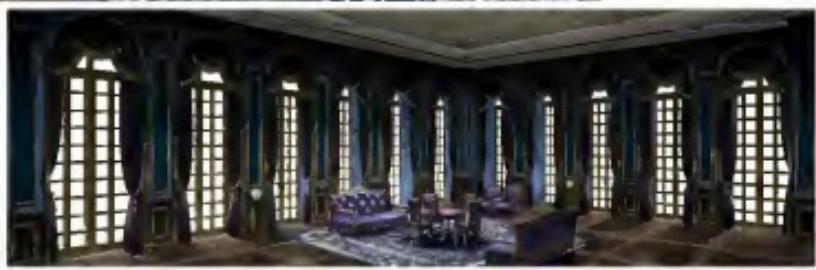
・ロ・レンテ城 城壁外観



・エドワード・エスティー撮影 ロ・レンテ城 五座の間



・ロレンツ城内 潜跡場



・王都リ・エスティーゼ ヴァランシマ宮殿 王の私室 基



*王跡リ・エスティーベ ザランシア宮殿 会議場

*ザランシア宮殿 中庭 夜明け



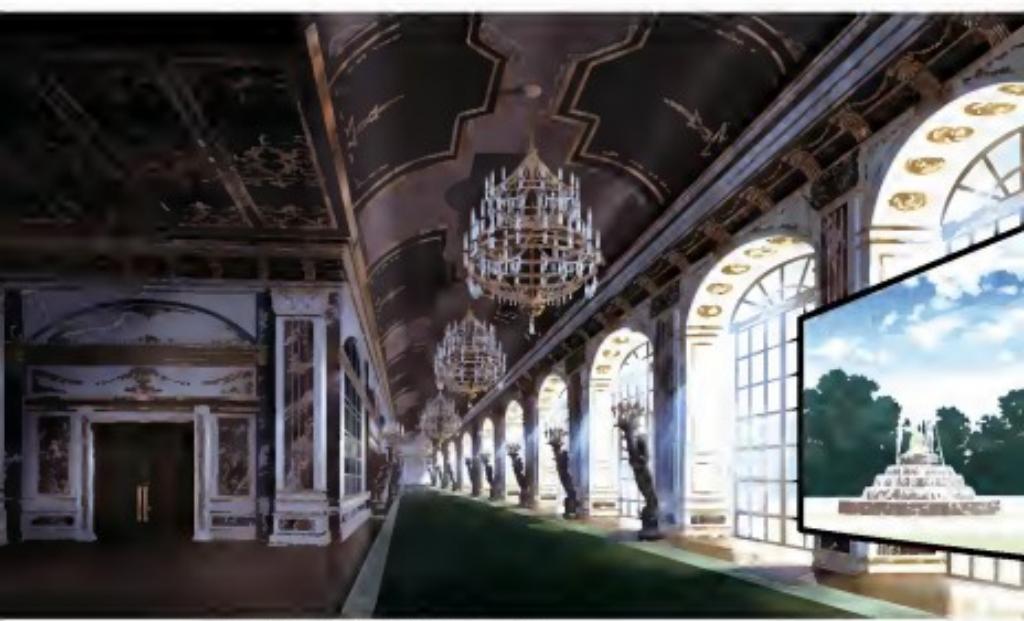
*ガゼフの家 外観 間 (法)



*ガゼフの家 客室 夕景



*ガゼフの家 食堂 宵



▲モーリ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 会議場前廊下



▲ヴァランシア宮殿 ラナーの部屋



・王都・瀟湘御宿合 外観 夕景



・王都・瀟湘御宿合 内観 1F ラウンジ 夕景



・上部 落ち着いた冒険者の宿 外観 級



・下部 落ち着いた冒険者の宿 内観 1F レストラン

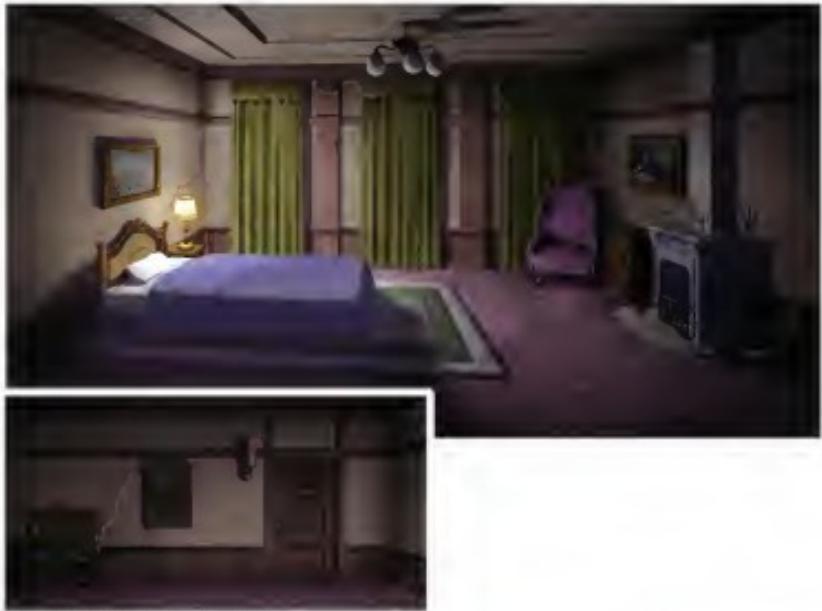




*セバスの屋敷 外観 昼



*セバスの屋敷 玄関内 夜



セバスの屋敷 ゲストルーム 夜 ランプ光輝



セバスの屋敷 応接室側(左)

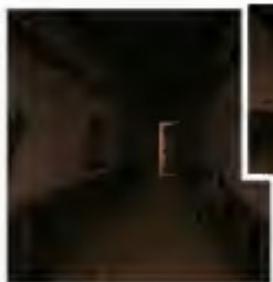


・王都 大通り路地裏 案

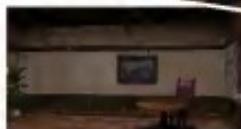
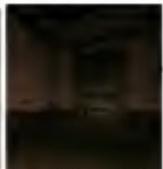


・宿跡地 姉妹山大通り夕景





・上都 船舶 1Fエントランス 外夕景



・上都 船舶 廊口が通じる建物 旦



・上都 船舶 地下客室



・船艤 地下広間



・上都リ・エスティーベ 蔵庫区画 花+グヘ+



・王都9・エスティービー民家内 室



・八木屋の拠点 外観門 実



・八本指のアート 円卓と椅子 菊森



・八本指の観点 開校場スペース 夜 3F灯りあり





* 八本指のアート 宵星への道筋



* 八本指の拠点 宵星前廊下



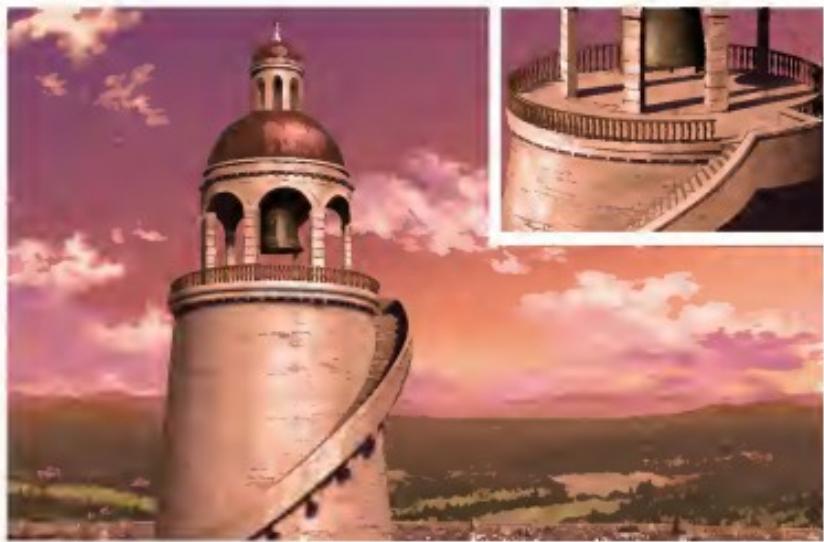
* 【八本指】:ヒルマの館 外観 夜



* 【八本指】:ヒルマの館 内観 夜



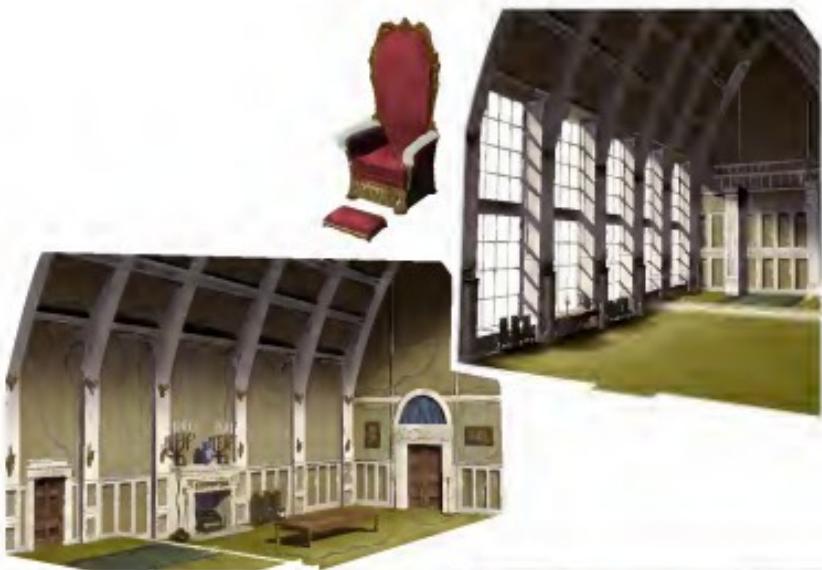
* エランテル 植隠所内 取り調べ室 壁



* ル・ランナル 最上の塔 夕景



* ル・ランナル 玄宮館 外観



▲エ・ランテル 貴賓館 会議室



▲エ・ランテル レュブン館の屋敷 執務室



・バハルス合団 市都アーヴィンタール 組



・市都アーヴィンタール 京城 中庭 組



・帝都アーヴィンタール 空城 エントランスタワー



・バハルス帝国 シルクニフの私室



・帝都アーヴィンタール 霧夜の屋台 夕景



・帝都アーヴィンタール 霧う林荫亭 外観 昼



・帝都アーヴィンタール 霧う林荫亭 1F酒場 景



・帝都アーヴィンタール 霧う林荫亭 2F客室 夜



・帝都アーヴィンタール アルシエの庭園 外観 夕景



・ 室内アーヴィンタール アルシの星象 床暖室 タ祭



・ 室内アーヴィンタール アルシの星象 塔下 夕景



・ 室内アーヴィンタール 帝国魔法者 部



・ 室内アーヴィンタール 帝国魔法者 龙巢の塔 内部



・ 室内アーヴィンタール 帝国魔法者 龙巢の塔 基底下層の扉内部



・カルネ社 エンリの家 延長 級



・カルネ社 シフィーレアの家 級



カルモ村 エンリの家 古所



カルモ村 エンリの家 古所 夜



・カル本村 ゴブリンの家 夕景



・カル本村 ゴブリンの家 内部 夕景



*カルモ村 オーガの小屋 外観 昼



*カルモ村 オーガの小屋 外観 夜



* カルネ村 オーガの小屋 内壁 夜



* カツヌ平野 帝国軍駐屯地 外観 昼



・カマツエ平野 落日駆逐地 内観 夕景



・ツアーホテル
アーチの賓館 室





原作で描かれていたキャラクターは、アニメのためにヨリモロ氏「キャラクター」のラフ概念画を描き、アーティストがアニメーション用の絵を別に描き起こした。アーティストは、キャラクターの数もまた膨大。ここでは、ヨリモロ氏によるキャラクターデザインと、ラフも含めた全10イラストのすべてを紹介する。

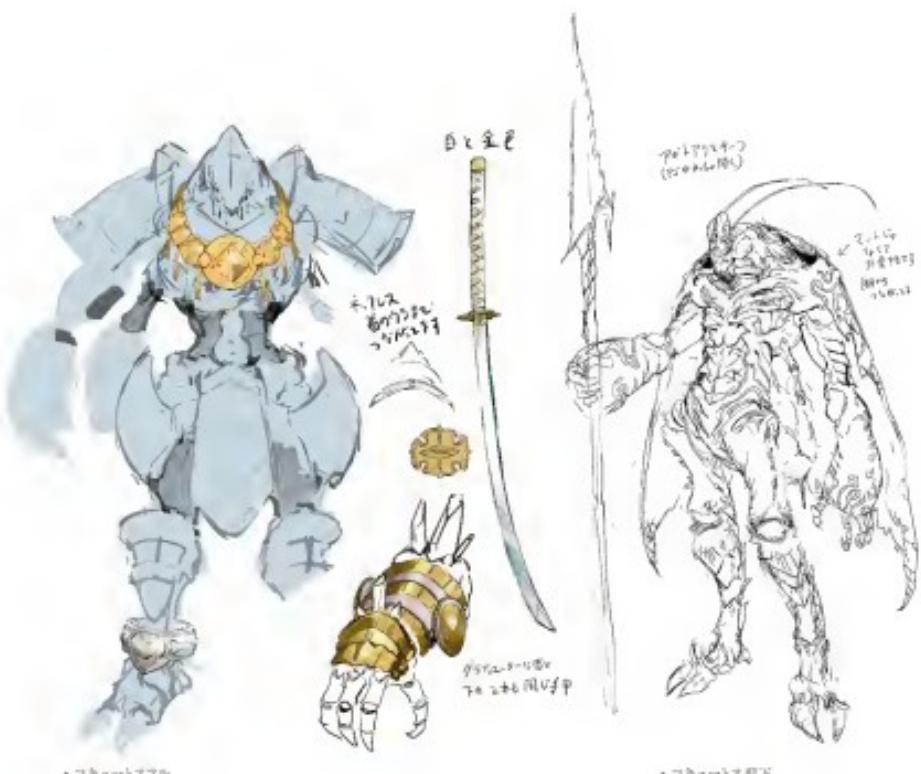
So-binアニメ用設定+EDイラストギャラリー





・アインズ回技場





・コンピュータスカル

• 二零一九下



セントラル





・使用者



・エクレア



・ブルナネット



・ガルガンチュア



* フリース











・ウロヴァーナ



・リットン



・チエネイコ



・ラキュース



牛身



基本
中



アビルアイ・



ガガーラン・





* コッコドール

* サキルソン





ペチュラン



四〇九



“你怎麼樣的



www.bjtu.edu.cn/jzjy



*アザム



*アルシム家族

*アルシム家族2



・ハルバトラ

・グリンガム



・スルギー





* ヴィー武器



* ヴィー



* ゴブリン軍團



* アーグ





アホ? マーチセイシング年齢?

全傳的元170言記

無機質、さびけなむじ



·番外2



·番外 武器



·番外 武器

アリノーマシオンの設定画を書き起こす際、深山フギン氏が描くコスチューム風のデザインを参考にしたキャラクターもいる。ここでは、アニメ用キャラクター設定のベースとなった深山フギン氏のイラストを特集に組みする。





• 戰士頭, 蒜可頭, 特異頭

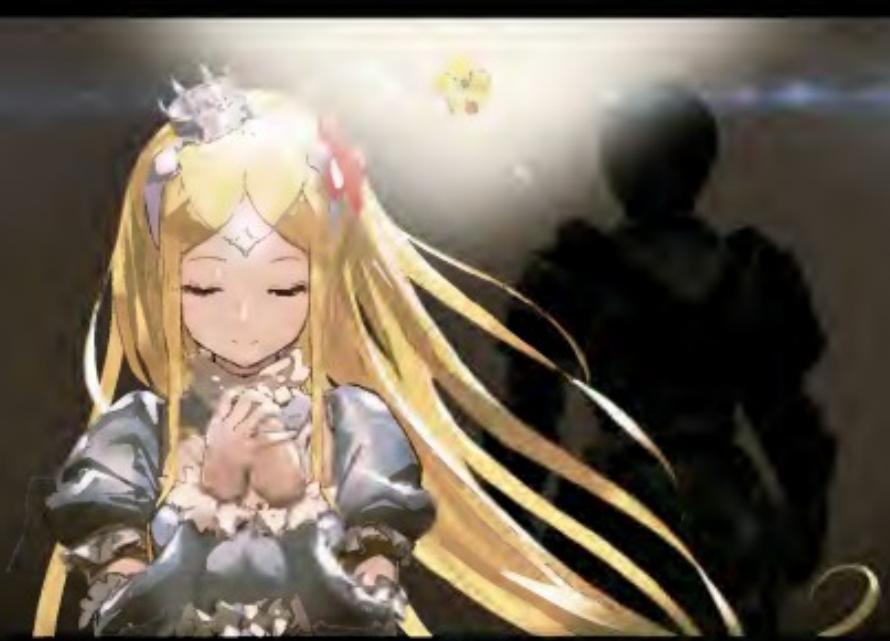


• 血肉の大男 イメージ



• 深海の巨蟹





























アニメオーバーロードⅡⅢ 完全設定資料集

2018年12月24日 初版発行

発行者 菊池尚子

編 本ビー書籍編集部

編集員 逢田明子

担当 玉井 晴

編集協力 国中栄志（ヒカル堂）

デザイン 高田 稔（mookgraphica）

タイポグラフ 何部美香、国中栄志

企画監修 オーバーロード製作委員会
マッドハウス

発行 株式会社 KADOKAWA
〒102-8127 東京都千代田区富士見2-13-2
0570 060-555（ナビダイヤル）

取扱い 大日本印刷株式会社

〔お問い合わせ〕

エンターブレインカスタマーサポート

〔電話〕0570-060-555（平日午後5時～午後7時）

〔WEB〕<https://www.kadokawa.co.jp/>「お問い合わせ」へお進みください。

お問い合わせ窓口では1回につき1件まで承ります。

お問い合わせ窓口を超過する質問にはお答えできない場合があります。

各サポートは日本国内に限らせております。

定期的に改定しております。

本書は電子版形式の販売を生じています。本書の複数複数（コピー・スキャン・データ転写等）並びに無断複数部の複数及び複製は、著作権法上の特典を拂ふ恐れであります。また、本書を大日本印刷等の第三者に譲渡して複数部する行為は、たとえ個人や家庭用での利用であっても一切認められておりません。

© 丸山詔四郎・KADOKAWA 著／オーバーロードⅡⅢ完全設定資料集

ISBN978-4-84-733296-7 08076

Printed in Japan